B 12623 E
4 394225 408502 09

PC Joker Heft & Spiel

9/98 September

SCHON GETESTET

M.A.X. 2
War Games
Missing in Action
Small Soldiers

SCHON GECHECKT

Die Völker
Apache/Havoc
Jagged Alliance 2
Ultimate Race Rally
Alien 4
Superbike World Championship
Ultra Fighters
Combat Flight Simulator
Der Ring
Homeworld

LÖSUNGSHILFEN

X-Files
Final Fantasy 7
Commandos
Might and Magic 6



ACHTUNG! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!



MEDIUM



Your way to flavor.

0,7/9
mg Nikotin • mg Kondensat

3/98

Produktinfo 001

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

DENK-MAL



Was macht eigentlich so ein Herausgeber den lieben, langen Tag? Wofür wird er bezahlt? Na, genaugenommen fürs Denken: Wie läßt sich das Heft noch weiter verbessern, wie der Umsatz steigern, um für den Leser erfreuliche Investitionen zu ermöglichen? Um der Wahrheit die Ehre zu geben, denke ich aber auch über weitaus banalere Dinge nach – ein paar dieser Gedanken möchte ich hier und heute mit Ihnen teilen. Falls Ihnen auch etwas dazu einfallen sollte, freue ich mich über Resonanz.

Sommerloch: Schlechte Zeit für gute Spiele, dieser Sommer. Okay, es gibt Highlights – aber verglichen mit dem, was uns im Herbst/Winter an (auf der E3 gezeigten) Neuheiten bevorsteht, ist das Angebot doch eher mager. Sollte man mit Doppelnummern, reduziertem Heftumfang oder gar nur einer CD-ROM am Cover reagieren? Klares NEIN!

Euro: Im Januar ist es soweit, dann stellen elf europäische Länder ihre Währung auf den Euro um. Eine Ausgabe von PC JOKER HEFT & SPIEL würde beim derzeitigen Wechselkurs von 1.97 etwa 4,30 Euro kosten, ein aktuelles Game rund 46 Euro. Aha. Bin schon mal gespannt, ob der dann vereinfachte Preisvergleich mit Nachbarländern zu verbilligter Soft- und Hardware führt – oder ob die Umstellung (trotz vorgeschriebener Auszeichnung in Euro und Mark für einen gewissen Zeitraum) eher versteckte Preiserhöhungen mit sich bringt.

Rechtschreibreform: Karlsruhe hat entschieden; wie es aussieht, zieht dieser Kelch nun doch nicht an uns vorüber. Freilich ist unsere Korrektur längst mit altem und neuem Duden bewaffnet. So oder so halte ich die Diskussion für heiße Luft, denn ob Känguruh oder Känguru, daß oder dass, ist in der Praxis doch weitgehend egal, nicht wahr??

Vergleichende Werbung: So so, bald wird es also erlaubt sein, die Mitbewerber namentlich in den Dreck zu ziehen. Persil wäscht weißer als Ariel, Lara Croft hüpft höher als Croc, und unser Heft ist preiswerter und dabei besser als alle anderen. Naja, aber das wissen die Leute doch auch so!

Compuserve-Urteil: Manchmal ist Justitia wirklich blind, insbesondere neuen Entwicklungen gegenüber! Wie kann man nur das Personal eines Online-Dienstes juristisch für Inhalte des (völlig freien) Internets verantwortlich machen? Ich kapier's einfach nicht. Am besten, wir holzen auch gleich alle Wälder ab, damit niemand mehr Pornomagazine auf Papier drucken kann...

Abschiedsworte: Soll ich den Lesern auch diesmal wieder viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünschen? Paßt doch gar nicht recht in den mal etwas anderen Aufbau des Editorials. Andererseits wünsche ich den Lesern IMMER viel Spaß mit der neuen Ausgabe. Was soll's also: Viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

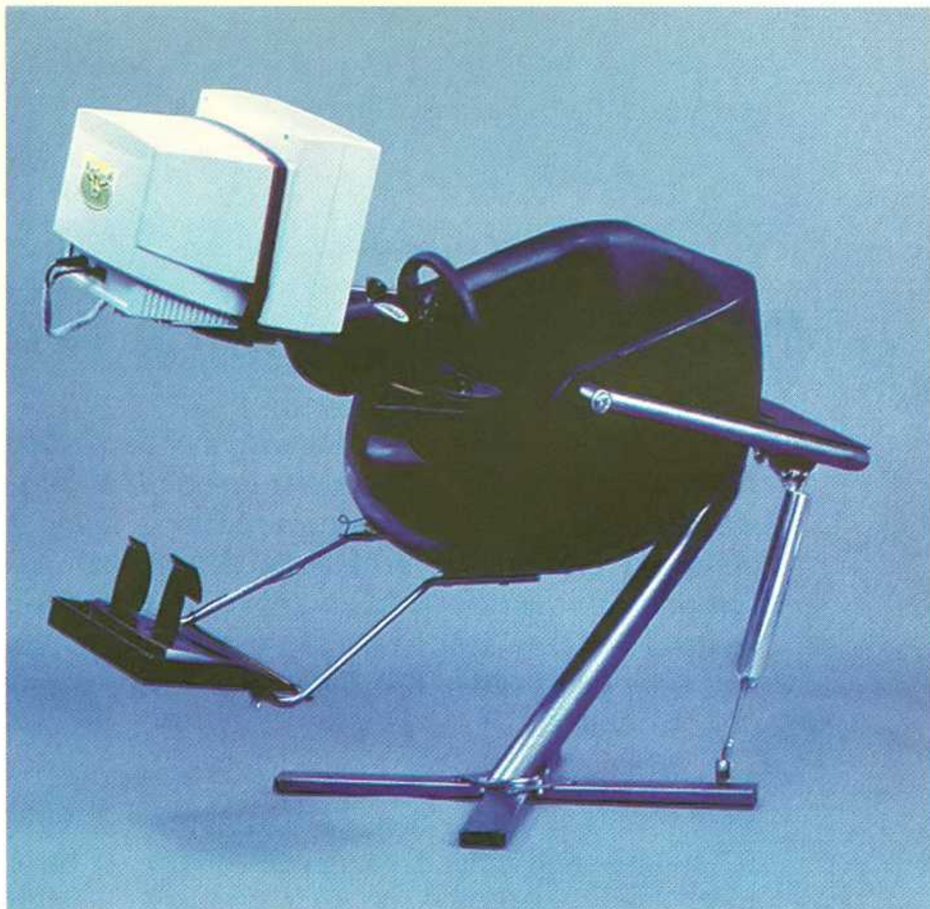
Ihr **Michael Labiner**

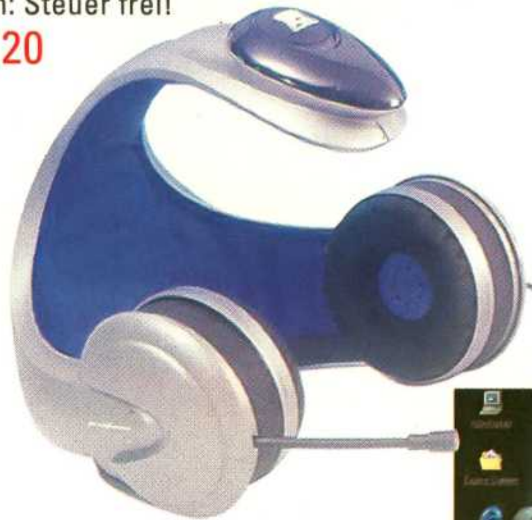
PC Joker Inhalt

Ihr PC als Arcade-Maschine

Sich mit Cyberhelm im 3D-Dungeon umschauen? Motorradrennen aus dem Handgelenk steuern? Fliegen im Pilotensitz? Nichts ist unmöglich: Steuer frei!

Seite 120







Brauchen Sie Windows 98?

Wir sagen Ihnen, was wirklich hinter den neuen Microsoft-Fenstern steckt: Praxiserfahrungen für auf- und umrüstwillige Spieler.

Seite 122

Hot Spot

Titel in rot = Titelstory

Interviews

Lösungshilfen

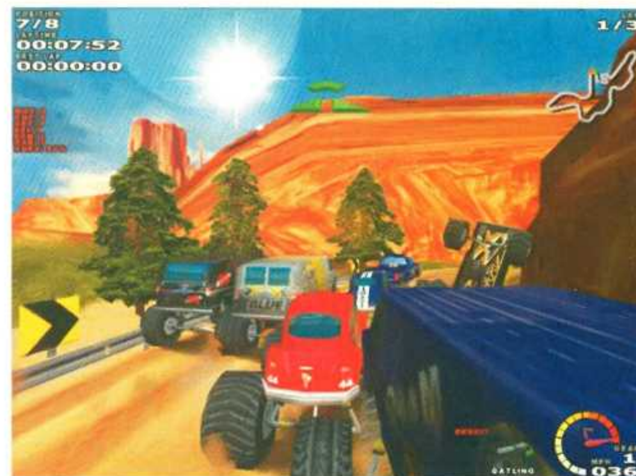
Online Guide

Dune 2000

Jetzt schickt Sie Westwood in die Retro-Wüste: Was ist neu am Remake des Echtzeit-Klassikers – und kann der überarbeitete Ahnherr seinen vielen Enkeln überhaupt das Wasser reichen?

Test ab Seite 58





N.I.C.E. 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Rennspiel aus deutscher Produktion will an die Pole-position – aufwendige 3D-Grafik, 18 Waffen, drei Dutzend Fahrzeuge sowie unglaubliche 192 Streckenvarianten sind die Mittel zum Zweck.

Test ab Seite 78

Vangers

Die innovative Genre-Mixtur orientiert sich am Klassiker „Elite": Viel Handlungsspielraum soll Sucht nach den Kampf- und Botenfahrten der Zukunft erzeugen. Doch es gibt auch Schattenseiten...

Test ab Seite 74



Spieletests

Rubriken

JOKER ON AIR

In den letzten Wochen hat unser Fußballprofi Steffen anläßlich der WM eine ganze Serie von **Radio-Interviews zu aktueller Soccer-Soft** absolviert: Ob Radio Gong Würzburg, Radio Salü in Saarbrücken, Radio Zwickau oder gar der deutschsprachige Sender auf Mallorca, Dutzende von Stationen wollten sich bei der Redaktion über den populären Sport am PC informieren. Falls Sie unseren Mann am Mikro noch nicht genießen konnten – ähnliche Beiträge zu anderen Themen sollen deutschlandweit folgen.



Steffen ans Telefon, es ist wieder ein Radiosender dran...

JOKER AM FLIEGENDEN TEPPICH



Als unser Boß letzthin in Wien den Prater besuchte, traf ihn schier der Schlag: Im traditionsreichen Vergnügungspark der österreichischen Hauptstadt steht ein **großes Fahrgeschäft, das über und über mit unseren Originallogos und -schriftzügen bemalt ist!** Daß der fliegende Teppich auch „Joker" heißt, versteht sich von selbst. All jene, die auf den Leserbriefseiten noch immer dem Joker-Kopf vom Cover des guten alten Magazins „Amiga Joker" nachweinen, wissen also jetzt, wo sie Ersatz finden...

ORGIASTISCHE PARTY

Große Vorfreude, Hormone in Wallung: Lula und ihre Brötchengeber bei CDV laden zur **Wet Attack Fete in Hamburg** – gewagte Bekleidung ist sehr erwünscht. Die Presseparty mit integrierter Vorstellung des Nachfolgers zu „Wet – The sexy Empire" (Test in einer der nächsten Ausgaben) steigt bei sommerlichen Temperaturen auf einer Dachterrasse. Für das leibliche Wohl der Gäste sorgen einerseits Starkoch Jürgen Langenbacher mit einem „erotischen Buffet", andererseits die Gogo-Girls vom „Dollhouse". Mal sehen, wer dem Motto „willenlos über den Dächern Hamburgs" erliegt.



SPIELT ALLES (K)EINE ROLLE

Beruflich ist Reinhard Fischer (unseren Lesern besser als Redakteur „Jack" bekannt) eher der Echtzeitstrategie und den Simulationen zugetan, privat aber einem kleinen Rollenspiel nicht abgeneigt: Unter Leitung des Profis Christian Seitz (26) nahm er an einem **Live-Rollenspiel in Asch im Allgäu** als Mietkiller teil. Unter dem Motto „Das Fest des Druan" fielen seinem Schaumstoffdolch dabei immerhin vier Monster zum Opfer.



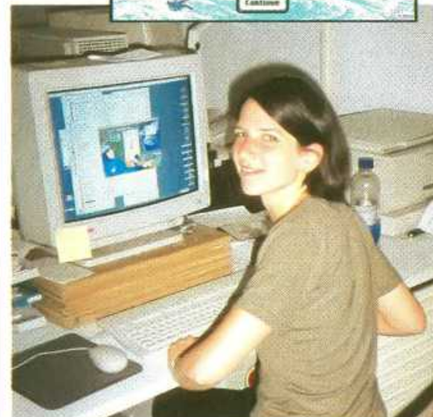
Live-Rollenspiel: Mietkiller Jack nahm auch an einer Partie „Orkball" teil – gespielt wurde mit einem abgeschlagenen (Latex-)Kopf

Jack hatte jedenfalls eine Menge Spaß daran, sich kostümiert und mit selbstgebastelter Waffe zusammen mit etwa 35 Gleichgesinnten in freier Natur auf die Jagd nach bösen Geistern und guten Kräutern zu begeben. Wer glaubt, daß ihm ein solches Frischluftabenteuer auch gefallen könnte, der schreibe an folgende E-Mail-Adresse: **chrizzley.seitz@t-online.de** – Spielleiter Christian Seitz plant nämlich einen Club für regelmäßige Treffen.

TETRIS FOREVER

Während die klassische Hektikknobelei von Alexey Pajitnow für die meisten PC-Spieler nur noch musealen Charakter hat, will der Steinschlag in unserem Büro kein Ende nehmen: **Layouterin Daphne verbringt jede freie Minute vor „Tetris"** am 20"-Monitor ihres Macs. Die Klagen der Kollegen Karl und Mario wegen des ständigen Klackens der fallenden Klötze überhört sie dabei – kein Problem, solange sie sich mit der gleichen Begeisterung auf die Gestaltung schöner Heftseiten konzentriert.





Sollen Zugangsprovider für Internet-Schweinereien haften?

Felix Somm, Manager von Compuserve Deutschland, wurde zu zwei Jahren Haft (gegen 100.000 DM zur Bewährung ausgesetzt) verurteilt, weil sein Online-Dienst Zugriff auf das Internet und damit auch auf Seiten mit Kinder- und Tierpornographie ermöglicht. Das Gericht sprach von Mittäterschaft – so mancher spricht von einem krassen Fehlurteil...



Petra Timmerhues (34), Chefsekretärin
„Das Urteil ist voll daneben: Hier wurde der Anbieter für den Mißbrauch seines Dienstes haftbar gemacht."



Florian Gottmann (18), Schüler
„Irgendwie muß das ja kontrolliert werden. Kinderpornographie und so, das geht nicht. Ich find's richtig!"



Daniel Müller (19), Wehrpflichtiger
„Der reine Schwachsinn! Die riesigen Datenmengen sind nicht kontrollierbar, schon gar nicht ist ein Einzelner verantwortlich."



Benigna Ettinger (48), Angestellte und Mutter
„Wenn jemand wirklich verantwortlich ist, soll er auch bestraft werden. Ob das in diesem Fall so ist, kann ich nicht sagen."



Andreas Kohn (26), Reiseverkehrskaufmann
„Wenn jemand etwas anbietet, ist er auch für die Kontrolle verantwortlich: Mit Bewährung ist Somm noch gut weggekommen!"



Markus Baumann (24), Student
„Lächerlich, die Post wird ja auch nicht für die Inhalte der transportierten Briefe verantwortlich gemacht..."



Michael Fahlteich (34), Zollbeamter
„Eine Katastrophe, denn Compuserve trifft doch keine Schuld. Da muß eine international einheitliche Rechtsprechung her!"



Thomas Zaja (17), Schüler
„Kontrolle muß sein. Aber verurteilen sollte man doch bitte diejenigen, die so was ins Netz stellen!"



Bianca B. (23), Kindergärtnerin
„Das Urteil ist schon im Ansatz falsch. Der Mann ist doch nicht für solche Inhalte verantwortlich."



Rozmina Koll (22), Studentin
„Die Perversen, die sich so was angucken, sollte man dafür drankriegen. Und natürlich die Anbieter."



Stefan Niedermeier (25), Koch
„Da haben sie den Falschen erwischt: Was kann der Manager eines Online-Dienstes für Schweinereien im Internet?!"



Stephanie Fehr (18), Schülerin
„Irgendwo muß man ja anfangen, Kontrolle ist einfach nötig. Und die 100.000 Märker wird sich Compuserve schon leisten können..."



Brigitte Jacobsen (51), Hausfrau
„Ich bin gegen eine grundsätzliche Kontrolle – aber gegen Kinderpornos und radikale Sachen muß etwas getan werden!"



Mathias Schönberg (30), Kaufmann
„Der Mann selbst ist wohl nicht verantwortlich, aber vielleicht hat das Urteil ja eine Signalwirkung für die Branche?"



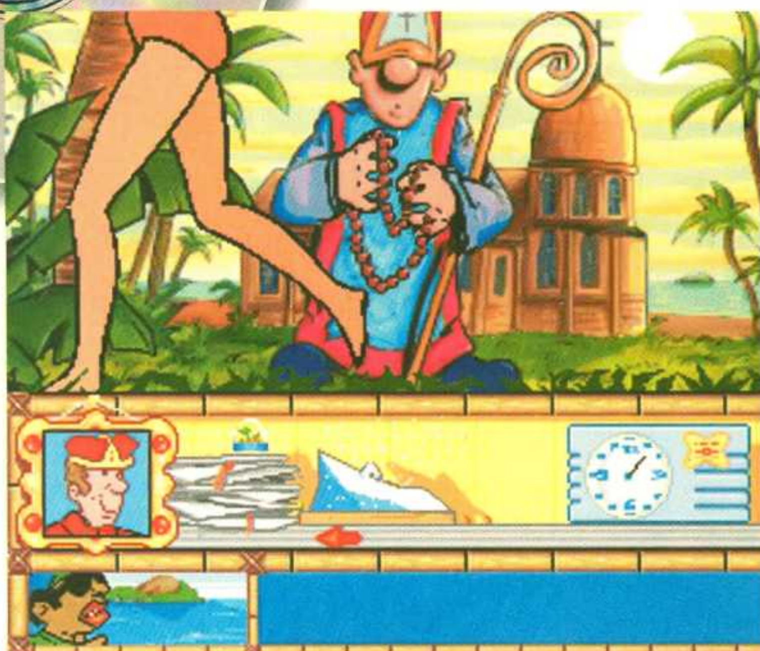
Judith Meyer (32), Versicherungsfachfrau
„Wo soll man sonst anfangen? Ist doch einfach: Compuserve bzw. Somm boten an, also sind sie verantwortlich!"

Nächstes Thema

Die Tendenz mag steigend sein, doch nach wie vor belegen alle Umfragen, daß die Frauenquote unter den Computerfreaks verschwindend gering ist. Sind die Damen der Schöpfung zu dumm für den PC? Oder haben sie einfach Besseres zu tun, als vor dem Monitor zu hocken? Weniger provokant formuliert: **Ist PC-Entertainment Männersache?**
Im nächsten Heft erfahren Sie, wie man auf der Straße über das Thema denkt. Wir würden von Ihnen hingegen gerne erfahren, über welche Themen Sie nachdenken – Vorschläge bitte an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Stadtgespräch"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: jokerpost@aol.com

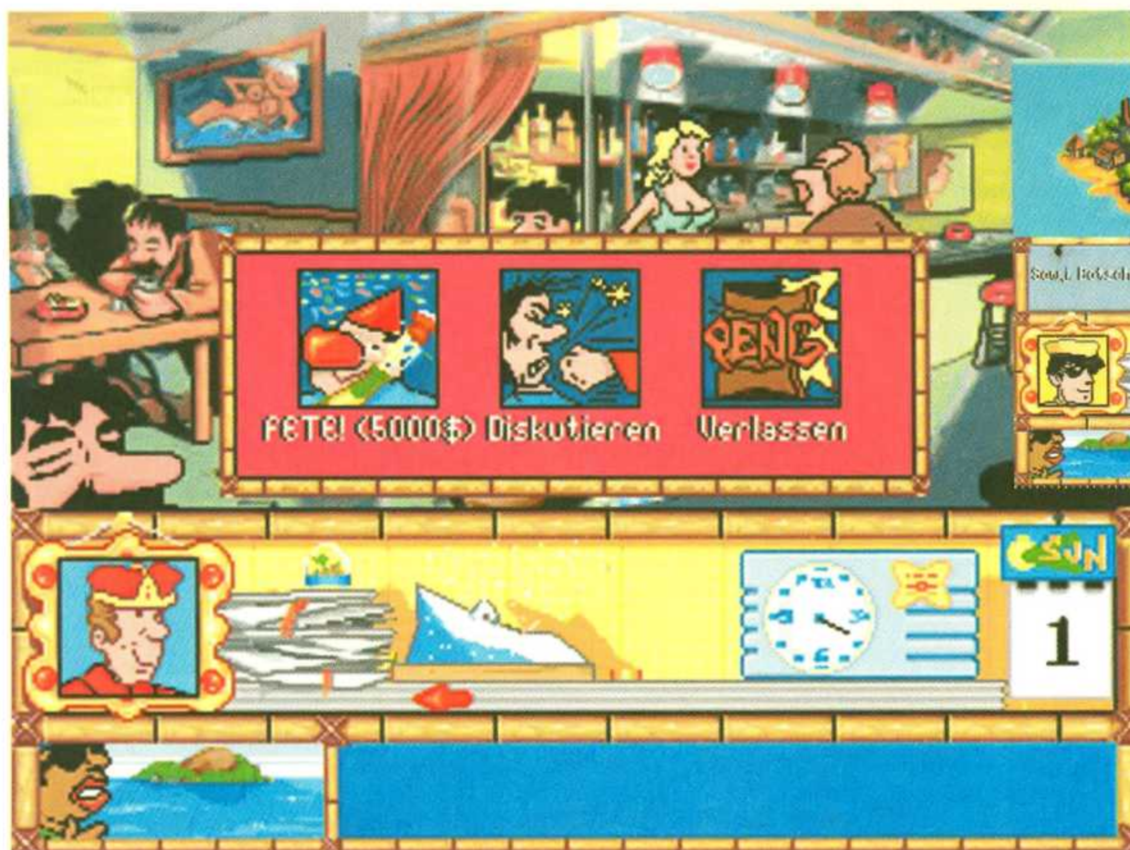
Vollversion Caribbean Disaster



Exilpapst Woityla macht in Waffen

Nie war Politik unterhaltsamer: Getreu der Brettspielvorlage „Junta" sollen Sie als Präsident oder Minister von Marine, Heer sowie Luftwaffe in einer Bananenrepublik lügen und betrügen, bis sich die Palmen biegen! Im Schatten der Großmächte investieren Sie u.a. in Exilpapst Woitylas Waffensysteme, manipulieren Wahlen und schaffen Gelder beiseite...

Das witzig-intrigante Strategiespiel bietet **bunte Comic-Grafik, beschwingte Reggae-Melodien und Radiokommentare des deutschen Starmoderators Ron Williams**. Die gelungene Steuerung erlaubt übrigens auch den Spielspaß zu zweit – mit ein Grund, weshalb es im Originaltest vor zwei Jahren solide 73 Joker-Prozent für dieses Game von Ikarion gab.



Das „Island in the Fun" im Überblick

In Lolas Bar gibt es Wein, Weib und Reggaegesang

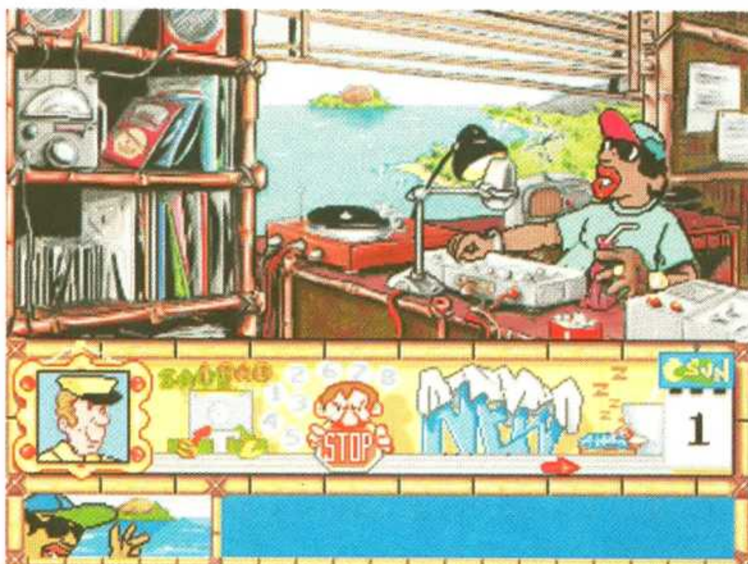
Installation und Start

WINDOWS 95: Von der CD Nr.1 wählen Sie im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen" den Punkt „Caribbean Disaster" an, lesen die Infos zum Programm und klicken auf „Installation". Im folgenden **Installationsmenü** können Sie Laufwerk und Verzeichnis angeben (vorgegeben: C:\Carib), in das **10 MB an Daten** kopiert werden. Ein Doppelklick auf die Datei „Carib" im angelegten Festplattenordner bringt Sie dann direkt in die Bananenrepublik.

DOS: Nach Einlegen der CD-ROM Nr.1 und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl INSTALL das **Installationsprogramm** aufgerufen. Hier können Sie Laufwerk und Verzeichnis (vorgegeben: C:\Carib) angeben, in das **10 MB an Daten** kopiert werden. Der Spielstart erfolgt aus dem neu angelegten Festplattenordner heraus mit dem Befehl CARIB.

Das Handbuch

Im CD-Ordner „Handbuch" finden Sie **das vollständige Handbuch in deutscher Sprache** als Word-Dokument inklusive aller Bilder aus dem Originalmanual. Alternativ liegen die Informationen im TXT-Format bereit, um mit jedem Editor eingesehen und ausgedruckt werden zu können. Hier finden sich die Bilder im BMP-Format. Zum Betrachten oder Ausdrucken benötigen DOS-User ein beliebiges Bildverarbeitungsprogramm.



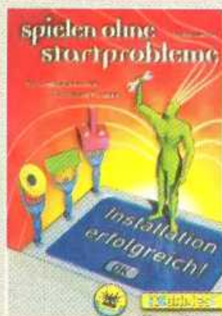
Am Radiomikro klopft Ron Williams persönlich Sprüche



Bei Abstimmungen im Parlament entscheiden auch die Stimmen der politischen Gegner

Der Problemlöser

Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95 Probleme bereiten – wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit den Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KB Grundspeicher findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte. Daher bieten wir den aktuellen Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel für **24,95 DM im Joker-Shop** an.



Caribbean Disaster
(Ikarion)

Gelungene Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspielklassikers „Junta"

ORIGINALTEST:	Ausgabe 1/96, 73 Prozent
FEATURES:	Option für zwei Spieler, 3 Schwierigkeitsgrade, Comic-Grafik, Sprachausgabe von Ron Williams, CD-Musik
STEUERUNG:	Maus, Point & Klick
SPRACHE:	komplett deutsch
MINDESTKONFIGURATION:	486er mit DOS 5.0, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte sowie 10 MB auf der HD
HANDBUCH, INSTALLATION :	Bebildertes Manual in deutscher Sprache auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch", automatische Installation unter DOS und Win 95

Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

Joker-Installer



Unter **Win 95** und **Win 98** sowie **Windows 3.1** lassen sich alle Programme bequem und direkt installieren: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen.

Command & Conquer 3



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: selbstablaufendes Movie
BESONDERHEIT: benötigt Movieplayer (unter Win 95/98 Standard), läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit Win 95/98 und 16 MB RAM

Droiyan



GENRE: Rollenspiel
UMFANG: spielbarer Anfang mit zwei kompletten Schlachten
BESONDERHEIT: komplettes Intro, Spielstand speicherbar, Musik von CD
SYSTEM: P75 mit Win 95/98, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 97 MB auf der HD

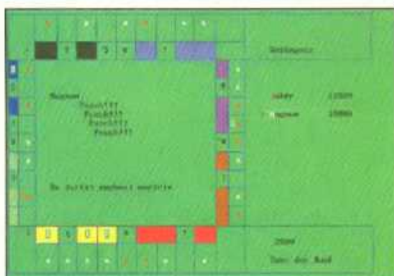
DSF Fußball-Manager



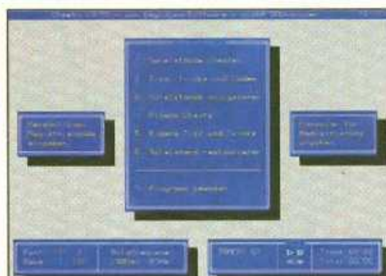
GENRE: Managersimulation
UMFANG: Spieldauerbegrenzung auf 2 Monate
BESONDERHEIT: wahlweise Manager- oder Trainerfunktion
SYSTEM: P75 mit Win 95/98, 16 MB RAM, 1 MB Grafikkarte, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 47 MB auf der HD

Shareware

Unsere Leser waren wieder sehr fleißig: Insgesamt 17 Programme haben wir diesmal in der Sharewarerubrik!



Identisch zum Brettspielvorbild: die Monopoly-Variante Tpoly



Cheeta bietet Spielemogeleien ohne Ende



Der Weg zur Meisterschaft mit WinBundesliga 2.4

Cheatprogramme gibt es zu den Spielen Earth 2140 und Tomb Raider 2, dazu die umfangreiche Cheatsammlung „Cheeta", einen Spielstandeditor für das SF-Rollenspiel Fallout sowie das Cheat-Tool „Gamewiz 32".
Spiele für jeden Geschmack: Es warten Balleraction mit „Hale Bopp", die Pong-Variante „Ping-Pong", das „Stupid Little Ballgame", eine Straßenbahnsimulation, der Panzershooter „Tank Battle 3D", das Monopolyspiel „Tpoly" und der Fußballmanager „WinTeamchef 1.2".
Anwendungen sind ebenfalls verfügbar: der Desktop-Optimierer „Equalizer 1.5", der „Monitor Driver Generator", das Notizbuch „Mininote 98", der „Multimediaplayer 1.0", ein Programm zur Telefonkostenberechnung und die Bundesligatabellenverwaltung „WinBundesliga 2.4".

Final Fantasy 7



GENRE: Rollenspiel
UMFANG: spielbare Arena mit 8 Kämpfen
BESONDERHEIT: komplett deutsch, Gamepads, Direct3D- und 3Dfx-Karten werden unterstützt
SYSTEM: P133 (mit 3D-Grafikkarte) bzw. P166 mit Win 95/98, 32 MB RAM, DirectX 5.2 (auch auf dieser CD) und 20 MB auf der HD

Game, Net & Match



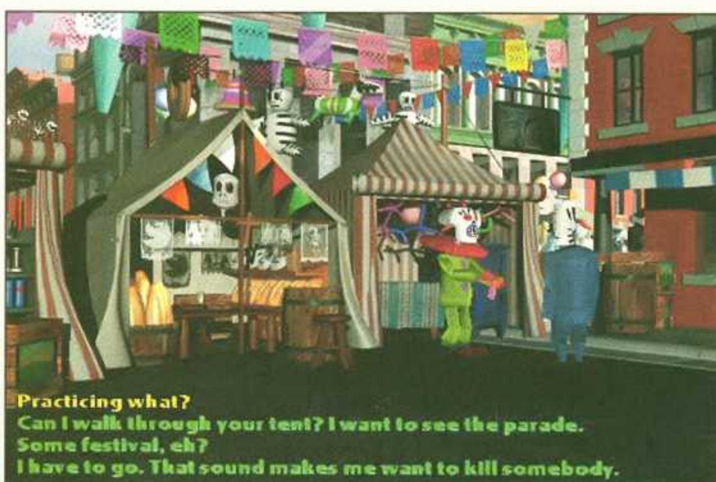
GENRE: Tennissimulation
UMFANG: 25 Minuten Spieldauer bzw. ein spielbarer Satz plus Training an der Ballmaschine; komplett deutsch
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Grafikkarten sowie Gamepads werden unterstützt, Zweispielermatch an einem Rechner, via LAN oder Internet
SYSTEM: P133 mit Win 95/98, 16 MB RAM, 2 MB Grafikkarte, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 44 MB auf der HD

Grand Prix 500cc



GENRE: Motorradrennen
UMFANG: spielbares Rennen plus Demorennen
BESONDERHEIT: 3 Kameraperspektiven, Joysticksteuerung, Direct3D- oder 3Dfx-Grafikkarte wird benötigt
SYSTEM: P100 mit Win 95/98/NT, 16 MB RAM, 3D-Grafikkarte, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 81 MB auf der HD

Grim Fandango



GENRE: 3D-Adventure
UMFANG: spielbarer Anfang mit erstem Auftrag
BESONDERHEIT: Joysticks und Gamepads werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95/98, 16 MB RAM, 2 MB PCI-Grafikkarte, DirectX 5.2 (auch auf dieser CD) und 3 MB auf der HD

Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Patches" das DOS-Programm **pkunzip** oder im Ordner „Goodies" die menügesteuerte Variante **Winzip 32** für Win 95/98.

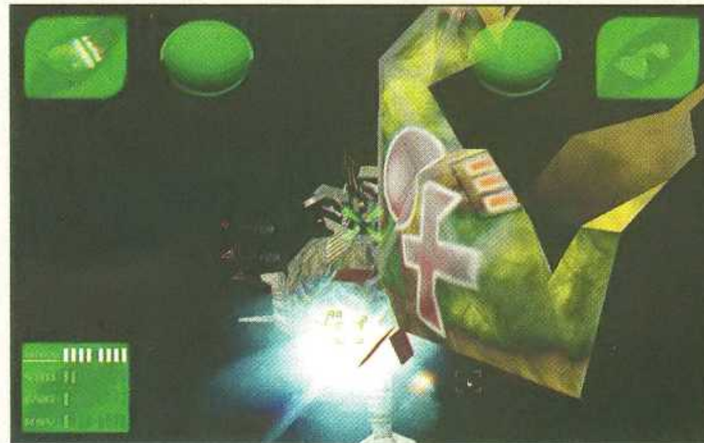
Conflict: Freespace	(Version 1.02)
Dark Reign	(Version 1.2 auf 1.3)
Diablo	(Version 1.05)
High Heat Baseball 1999	(Version 1.3)
Jedi Knight	(Version 1.01)
Links LS '98	(Version 1.35)
M.A.X. 2	(Version 1.2)
Mech Commander	(Version 1.8)
Might and Magic 6	(Version 1.1 der englischen und deutschen Variante)
Motorhead	(Version 1.3)
Pax Imperia 2	(Version 1.072 Beta)
Plane Crazy	(Version 1.1)
Starwars: Rebellion	(Version 1.01)
Virtual Pool 2	(für Windows 98)
X-COM: Interceptor	(Version 1.2)

Starcraft



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: 4 spielbare Einzelmissionen, 1 Multiplayermission
BESONDERHEIT: erste spielbare Demoversion, speicherbarer Spielstand
SYSTEM: P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 30 MB auf der HD

Xenocracy



GENRE: Weltraumaction
UMFANG: 1 spielbarer Auftrag
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Grafikkarten werden unterstützt, Joystick erforderlich, befindet sich auf CD Nr.1
SYSTEM: P133 mit Win 95/98, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf dieser CD), Joystick und 35 MB auf der HD

Goodies

Ganz aktuell sind die Virenscanner aus dem Hause Symantec: Für Win 95/98 sowie für DOS bzw. Win 3.1 stehen die **neuesten, englischen Versionen 4.0 des Norton Anti Virus** 30 Tage lang ohne Einschränkungen zur Verfügung. Und auch diesmal gibt es eine CD-Premiere: Mit **Clean Center 4.0** können Sie für einen Monat kostenlos Ihre Festplatte aufräumen, Installationen überwachen und verwaiste Dateien aufspüren.

Mit **DirectX 5.0** kann die deutsche Version der von immer mehr Win 95/98-Spielen benötigten Multimedia-Erweiterung direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Als aktuelles deutsches Update für die Gerätetreiber ist **DirectX 5.2** wieder dabei. Sehr praktisch ist auch das Tool **Winzip 32**, mit dem sich nach dem „Zip"-Verfahren komprimierte Dateien komfortabel und menügesteuert entpacken lassen – als DOS-Alternative wartet **pkunzip**. Außerdem sind wieder **Hex-Editoren für DOS und Win 95/98** geboten (werden für Hex-Cheats benötigt), dazu **Treiber für Elsa-Karten**, der **Univesa-Treiber** für alle VESA-Grafikkarten sowie der **Acrobat Reader 3.0** in Versionen für 16 oder 32 Bit. Für DOSisten gibt's immer noch die alte Version 2.1.

Es ist zwar Shareware, doch das **Savegame Editor Construction Kit (SECK)** verdient es, unter Goodies genannt zu werden: Wie der Name schon sagt, lassen sich mit diesem deutschen Tool Spielstände analysieren und editieren. Auch wieder dabei ist die Zugangssoftware zum weltweit beliebten IRC (Internet Relay Chat): **mIRC 5.31**. Damit können Sie im Channel „pcjoker" via Modem und Internet-Anschluß live mit den Joker-Redakteuren über die neuesten Entwicklungen in der Spielebranche diskutieren. Die Termine finden Sie auf unserer Homepage unter **www.pcjoker.de**.



Mit der Zugangssoftware mIRC in den Internet Relay Chat: plaudern auf zahllosen Kanälen



Neu: Clean Center 4.0 überwacht alle Installationen, spürt verwaiste Daten auf und schafft so Ordnung auf der Festplatte – 30 Tage kostenlos!

CD-Cover für Sammler

Auf der Rückseite der Coverlasche finden Sie schick und übersichtlich gestaltete Einlagen für Jewel-Cases (preisgünstig im Joker-Shop erhältlich) zum Ausschneiden – die Größe ist passend für verschiedene Formate gewählt. Viel Spaß mit der zukünftig perfekt archivierten Software-Sammlung!





Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-MAIL: jspormann@pcjoker.de

DAS ERSTE TAKTISCHE MECHWARRIOR™ SPIEL

OFFICIAL PRODUCT BATTLETECH UNIVERSE











MECHCOMMANDER™

Das Action-Strategie-Spiel der nächsten Generation! Erleben Sie extrem realistische und dynamische Schlachten: Erteilen Sie Ihre Befehle in Echtzeit und bekommen Sie Feedback direkt vom tobenden Schlachtfeld. Befehligen Sie Ihre eigene Mechwarrior® Truppe, die sich durch individuelle Fähigkeiten wie Charakter und Kampfstärke unterscheidet. Sie werden am eigenen Leib spüren, wie gut Ihre Kommandos bei Ihren Söldnern ankommen!

Ihr Erfolg wird von der jeweils letzten Mission und Ihrer Taktik für die nächste Mission abhängen. Leiten Sie Ihre Truppe mit harter Hand, denn nur so bekommen Sie die richtigen Söldner für die richtigen Mechs mit den richtigen Waffen. Spektakuläre grafische Effekte untermauern Ihre Kommandos.

SIE SIND DER MECHCOMMANDER... NUN LIEGT ES IN IHRER HAND...

















FASA INTERACTIVE
www.mechcommander.com



Produktinfo 016

MICROPROSE®
www.microprose.com



Ein Fest für WW2-Piloten: European Air War

KÖNIG DER LÜFTE

Mit dem WW2-Flugi **European Air War** startet Microprose ab Oktober eine geballte Luftoffensive mit vielversprechenden Eckdaten: 20 deutsche, englische und amerikanische Flugzeugtypen sind mitsamt ihren virtuellen Cockpits eingebettet in historische Einzelmissionen sowie einen Storymodus. Für die 3D-beschleunigte Optik versprechen die Entwickler detailreich nachgebildetes Terrain mit Wolken und wechselndem Wetter. Aber tun sie das nicht immer? Damit Sie sich selbst ein Bild machen können, haben wir uns für die kommende Heft-CD eine erste Demoversion gesichert!



MONOLITH MAL DREI

Im Teamwork mit CDV stürmt der US-Publisher Monolith ab September mit drei Titeln die hiesigen PCs. Highlight ist das Fantasy-Rollenspiel **Rage of Mages**, das nach klassischem Muster schicke 2D-Optik mit 30 Aufträgen, über 300 Waffen und Rüstungen, Magiesystem sowie rundenbasierten Kämpfen verknüpft. Der originelle 3D-Egoshooter **Shogo: Mobile Armor** unterscheidet sich durch sein Anime-Design dagegen wohltuend vom Gros des Genres und ist mit 20 Waffen sowie Unterstützung für maximal 32 Multiplayer technisch voll am Puls der Zeit. **Get Medieval** ist schließlich ein Fall für Freaks: Bei der altmodischen 2D-Draufsichtballerei im Stil des Arcade-Klassikers „Gauntlet" bekriegen sich maximal vier Spieler an einem Rechner oder im Netzwerk mit mehr als 20 Monstern.



Japanophiler 3D-Shooter: Shogo



Rollenspiel aus russischer Produktion: Rage of Mages

Wußten Sie übrigens

...daß DMA Design den Knobelklassiker **Lemmings** wiederbeleben will? Derzeit arbeitet man an einer neuen 3D-Generation der Suizid-Wühler. Mehr Erfolg als dem anno '96 gescheiterten Sequel „Lemmings 3D" wäre dem Game allemal zu wünschen.

...daß Dynamix unter der Internetadresse http://www.dynamix.com kostenlos 3Dfx- und Direct3D-Patches für die Oldie-Flugsim „Red Baron 2" bereitstellt – und demnächst die um Multiplayer-Modi erweiterte Neuauflage **Red Baron 3D** auf die Startbahn schiebt?

...daß sich der englische Developer Silicon Dreams („World League Soccer") die Versoftungslizenz für die **Champions League 98/99** sowie die **Olympischen Sommer- und Winterspiele 2000 bis 2004** gesichert hat?

...daß Software 2000 sich mit Eidos verbündet hat? Gemeinsam will man dieser Tage den **Bundesliga Manager '98** auf den Rasen schicken – ohne Bugs, dafür mit DFB-Lizenz und allen Teams von der Regional- bis hin zur Ersten Liga.

...daß seit 26. Juli und noch bis 30. August im Internet die **Sinday-Competition** läuft? Wer unter den Adressen http://www.activision.com oder http://www.ritual.com das spielbare Demo des kommenden 3D-Shooters „Sin" downloadet, kann **PC-Systeme, Voodoo-Boards und Promo-T-Shirts gewinnen**



Die getunte Grafik von TOCA 2 läßt sogar Fahrzeugscheiben spiegeln

AUF HOCHTOUREN

...schraubt Codemasters an seiner Tourenwagen-Sim **TOCA 2**. Zur Ausstattung des für Dezember geplanten Sequels zu „TOCA Touring Car Championship" zählen unter anderem 16 statt ehedem neun Kurse, ein Fuhrpark getunter Serienfahrzeuge aus aktueller Produktion, Boxenstrategie, manuelles Setup für die Boliden, neue 3D-Effekte und hübschere Landschaften als beim diesbezüglich doch recht faden Vorfahrer.

SCHUSS UND SCHLUSS


Schick auch ohne 3D-Beschleuniger: Futuristische Panzerschlachten mit Grav Armor

Gemeinsam schrauben Interactive Magic und der estländische Entwickler Bluemoon am 3D-Shooter **Grav Armor**: Ab November sitzt der Spieler im Kommandostand eines futuristischen Antigravpanzers, düst über weitflächige Wüsten- oder Meeresplaneten und zieht den finsteren Halon-Schergen einen neuen Scheitel.
Die Basis für 60 spannende Missionen sollen 20 Panzertypen mit aufrüstfähigen Laserwaffen, Raketen und Minen bilden. Daß dabei ein nackter P90 als Basis für feurige Highcolor-Gefechte bereits vollauf genügt, dafür soll eine eigens entwickelte Grafikengine mit fraktalem Landschaftsgenerator bürgen. 3D-Beschleuniger werden aber (trotzdem) unterstützt.

NEUES AUS KOPENHAGEN


Action und Spezialeffekte satt: B-Hunter vereint das Beste aus Ego-Shooter und Arcade-Racing

Dänemark ist sicher eines der wenigen europäischen Länder, dessen geringe Dichte an Spieleschmieden die deutsche noch unterbietet. Zumindest hält dort aber Interactivision die Landesfahne hoch – ab Herbst sollen zwei Neuentwicklungen für internationales Renommee sorgen:
B-Hunter wird eine auf 3D-Beschleuniger ausgelegte Mischung aus Ego-Shooter und Arcade-Racer; der Spieler muß ein futuristisches Hovercraft durch die feindverseuchten Gassen eines postatomaren Großstadtmolochs lotsen. Eher Aktionisten als Simulanten soll auch der Actionflugi **Pacific Warriors** ansprechen. Hier wird man vom Cockpit einer amerikanischen oder japanischen WW2-Maschine aus den jeweiligen Gegner im luftigen Nahkampf ins Visier holen. Nähere Informationen zu beiden Programmen und den Entwicklern sind unter der Internetadresse **http://www.iavision.com** erhältlich.


Dogfights aus dem Zweiten Weltkrieg: Pacific Warriors



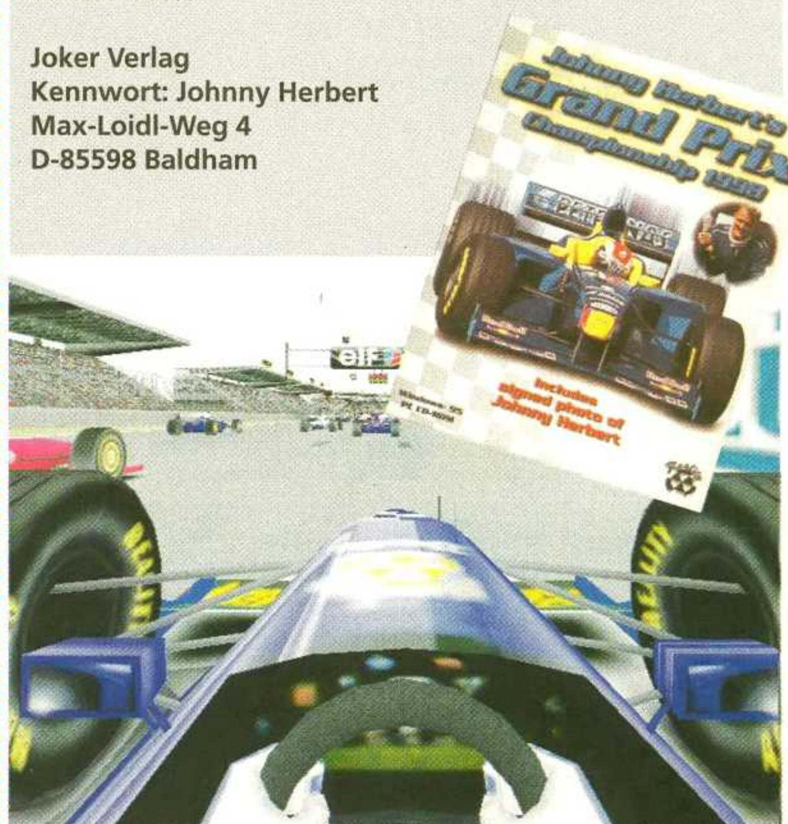
50 SIGNIERTE EXEMPLARE VON „JOHNNY HERBERT" ZU GEWINNEN!

Den Turbo vorgewärmt und das Gaspedal in Lauerstellung gebracht: Der holländische Publisher Midas verlost 50mal „Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998" – exklusiv vom namensgebenden Sauber-Piloten handsigniert!
Die Arcadesimulation fuhr in der vergangenen Ausgabe ja souveräne 79 Prozent ein und steht damit ganz weit vorne im Feld der aktuellen Rennspiele. Wer sich von Tiefgang und (auch grafischer) Qualität der ungemein spielbaren F1-Raserei persönlich überzeugen will, kann natürlich gleich zum Händler düsen. Besser greifen Sie aber zu Stift und Postkarte, um eine kleine Voraussage zu wagen:

Tippen Sie mit: Wer gewinnt am 30. August den großen Preis von Belgien in Spa-Francorchamps?

Die signierten Spiele werden unter Ausschluß des Rechtsweges unter allen richtigen Einsendungen verlost. Einsendeschluß ist der 28. August 1998 (laut Poststempel), die Zieladresse lautet:

Joker Verlag
Kennwort: Johnny Herbert
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham



AUS BOMICO WIRD INFOGRAMES

Seit Jahren kennt man das blaue Logo des Dreieicher Distributors Bomico von Spielepackungen, doch damit ist es jetzt vorbei. Im Juli wurde die vor Jahresfrist geschlossene Ehe mit dem französischen Infogrames-Konzern auch nach außen hin vollzogen: **Bomico firmiert ab sofort als Infogrames Deutschland.**





NO BITS, NO FUN

Die für November geplante Viertauflage der Münchner Publikumsmesse für Computer-Entertainment fällt flach: **Die Bits & Fun ist auf unbestimmte Zeit verschoben**, weil sich der Veranstalter „dem Endverbraucher mit neuem Konzept optimal darstellen will und dafür zusätzliche Vorbereitungszeit benötigt". Nun, wer die spröden Verkaufsveranstaltungen der letzten Jahre miterlebt hat, wird sich darüber kaum wundern.

AUS FÜR IMPORTE?

Wer aus dem Urlaub mit „Commandos" im Gepäck heimkehrt, erlebt eine böse Überraschung – die US-Version des Strategenhits von Eidos läuft nicht auf hiesigen PCs. In Internet-Foren brach daraufhin nahezu Panik aus: Wollen die Publisher jetzt auch bei PC-Games eine Länderkennung zur Marktkontrolle einführen, wie sie bei Konsolen seit Jahren üblich ist? Wie es scheint, nicht, denn **Eidos spricht von einem Einzelfall**. Man habe lediglich verhindern wollen, daß hierzulande eine Fassung mit Hakenkreuzen auftaucht.



Dank Länderkennung in der US-Importversion auf deutschen Win 95-Rechnern nicht lauffähig: Commandos

„Da wächst eine komplett neue Spielegeneration heran!"



Sierras Marketingleiter Frank Matzke zu neuen Hardware-Technologien, und wie Spiele davon profitieren

Seit Jahren sieht es in Sachen Innovation für uns Computerspieler nicht besonders rosig aus. Sicher, eine 3D-Grafikkarte im Pentium 2/400 bringt schicke Optik – aber wo liegt denn nun eigentlich der große Unterschied zwischen all den Ego-Shootern mit oder ohne 3Dfx? Seien wir ehrlich: Von der Kosmetik abgesehen, macht die Zockerei heute auch nicht mehr Spaß als vor drei bis fünf Jahren!
Langsam kommen die Entwicklerteams aber zur Einsicht, daß man mit Hilfe schneller, neuer Hardware auch neue virtuelle Welten entwerfen kann und muß. Denn nichts ist frustrierender als eine auf den ersten Blick realistische Computerlandschaft ohne neckische Details. Erst sie machen die digitale Illusion und damit den Spielspaß perfekt.
Jetzt scheint es, als würde tatsächlich eine neue Spielegeneration heranwachsen. GT Interactives „Unreal" ist da ein erster Lichtstreif am Horizont und zeigt, wie ein modernes Actionabenteuer aussieht. Wir selbst werden demnächst mit „Half-Life" nachziehen – neue Features sollen dabei ganz neue Erlebnisse bieten. Da geht die Interaktion mit der virtuellen Umwelt dann sogar so weit, daß man mit digitaler Spraydose die Wände mit eigenen Graffiti verzieren kann!
Neue Hardware-Technologien können also mehr bringen als nur Äußerlichkeiten. Ihnen (und der Verbissenheit mancher Entwicklungsteams) ist es zu verdanken, wenn den Computerspielen bald schon der Sprung ins kommende Jahrtausend gelingt.

MESSEKALENDER

CeBIT Home '98
Publikumsmesse für Computer- und Unterhaltungselektronik
26. bis 30. August 1998
in Hannover
Info: www.cebithome.de
Tel.: 0511/893 31 21

European Computer Trade Show '98 (ECTS)
Europas größte Fachmesse für Computerentertainment
6. bis 8. September 1998
in London
Info: www.ects.com
Tel.: 0044/18 17 42 28 28

Komm '98 mit Multimediameile
Fach- und Publikumsmesse für Multimedia
10. bis 13. September 1998
in Düsseldorf
Info: www.komm.de
Tel.: 0221/91 65 50

Comdex Enterprise '98
Fachmesse für Computer & Business
28. bis 30. September 1998
in Frankfurt/Main
Info: www.comdex.de
Tel.: 06173/95 58 55

Das Abenteuer ruft:


CENDANT
Software




Cendant Deutschland Geschäftsführer Wolfgang Klingel




Das Hauptquartier in Dreieich

Seit der Gründung durch Roberta und Ken Williams im Jahr 1979 blickt Sierra auf eine bewegte Geschichte zurück: Man produzierte manche Flop- und viele Topspiele, man nannte sich um und kaufte andere Firmen auf. Inzwischen gehört der US-Publisher zum Cendant-Konzern – und rüstet mit starken Titeln für das Weihnachtsgeschäft.

Den Pioniergeist des Ehepaars Williams brachte bereits der ursprüngliche Firmenname zum Ausdruck: „Sierra On-Line" stand für ein Unternehmen, das es sich auf das Banner geschrieben hatte, quasi immer online am Puls der Zeit zu sein. Daß das Hauptquartier zunächst in Oakhurst und damit tief im kalifornischen Hinterland lag, war da nicht eben hilfreich. Immerhin leistete das nahegelegene Sierra Nevada-Massiv im Yosemite Nationalpark aber einen wertvollen Beitrag bei der Findung von Firmenname und damaligem (Berg-)Logo...

Mit „Mystery House" schufen Roberta und Ken (der inzwischen an einem Internet-Radio-Projekt arbeitet) seinerzeit das erste Abenteuerspiel mit Grafik – in Zeiten reiner Textadventures eine echte Revolution. Spiele wie „Ulysses and the Golden Fleece" oder „Wizard and the Princess" waren Vorläufer für Sierras ersten Tophit auf den Plattformen Apple 2 und C-64: „King's Quest". Demnächst steht gar die achte Folge der königlichen Abenteuer aus der Feder von Roberta Williams an. Weitere Serienerfolge wie Al Lowes „Leisure Suit Larry" (eine Sammlung mit gleich drei neueren Progis um den virtuellen Schwerenöter gibt's auf der nächsten Cover-CD!), „Space Quest" oder „Police Quest" schufen die finanzielle Basis für Zukäufe externer Entwickler in den Folgejahren – darunter etwa Dynamix („Red Baron 2"), Blizzard („Starcraft"), Impressions („Lords of Magic") und Papyrus („Nascar Racing").

Die eigene Unabhängigkeit verlor Sierra Anfang 1996 mit der Eingliederung in den CUC-Konzern, der dann seinerseits Ende vergangenen Jahres in der Cendant-Gruppe (Hotels, Autovermietung, Finanzdienstleistungen etc.) aufging. Das bekannte Sierra-Emblem bleibt aber erhalten. Künftig will man sich verstärkt die Ideen unabhängiger Entwickler zunutze machen – so entstehen extern gerade vielversprechende Titel wie Relics „Homeworld" und Valves „Half-Life". Weihnachten kann also kommen... (rl)

Kommende Highlights



Ab September wird Sierra Sports mit **Grand Prix Legends** die erste Formel 1-Sim auf Basis der historischen Saison '67 an den Start bringen. Und Grafik, Handling und Atmosphäre versprechen dabei in der Tat einzigartig zu werden.



Mit **Half-Life** will das Entwicklerteam von Valve ab September den Thron der 3D-Aktionisten erobern. Gelingen soll das mit erstklassiger 3D-Optik, sehr cleveren Computergegnern und einem Gameplay, das Reflexe und graue Zellen gleichermaßen anspricht.



Noch bis Anfang kommenden Jahres feilt Roberta Williams an der brandneuen 3D-Optik ihres Fantasy-Adventures **King's Quest: Mask of Eternity**. Versprochen sind Story, Puzzles und Actionintermezzi allererster Güte.



„Earthsiege 3" heißt jetzt **Starsiege**, doch am Basiskonzept der komplexen Roboschlachten ändert sich nichts: Ab September wird man riesige HERCs durch die 3D-beschleunigten Berge und Täler von 45 Missionen steuern.

KLANG HOCH 3

Für diesen Herbst hat Microsoft das **Digital Sound System 80** angekündigt. Dabei handelt es sich um zwei Aktivboxen nebst Subwoofer für satte Bässe und Surroundsound. Das lautstarke Trio findet an gängigen Soundkarten-Slots Anschluß (bei MIDI-Anwendungen ist dann allerdings auch der Gameport mit Beschlag belegt), kann aber auch problemlos an einen USB-Port geflanscht werden.
Für 466,– DM deckt das 80 Watt starke Soundsystem mit Komponenten von Philips den akustischen Bereich von 20 bis 60 Hertz bei den Hoch- und Mitteltönern ab, der Subwoofer reicht von 40 bis 160 Hz. Der Hersteller empfiehlt die klangvolle Troika ab einem P166 insbesondere für Spiele und den guten Ton im Internet.



Microsoft gibt den Ton an: drei Boxen für Surroundsound mit 80 Watt

(T)RAUMHAFTER SOUND

Die Soundkarte **PCI 338-A3D** von Aztech bietet **für 199,– DM** nicht nur Musik und Effekte in Stereoqualität, sondern trällert ihre 64 Kanäle dank „Aureal A3D" gleich dreidimensional in den Raum – der Anschluß an eine Stereoanlage oder zumindest hochwertige Aktivboxen wird für ein entsprechendes Klangerlebnis freilich vorausgesetzt.
Die zum Soundblasterstandard kompatible und MIDI-fähige Karte wird mitsamt einem kleinen Mikro sowie einer Fünfjahresgarantie ausgeliefert. Außerdem gibt's ein vorbildliches Softwarepaket aus 13 Programmen für Diashows, Lautstärkeregler und Editoren zur Ton- und Videobearbeitung. Sogar ein Spracherkennungsprogramm zählt zum Lieferumfang. Genau wie einige Demo-Levels von „Jedi Knight: Mystery of the Sith".



3D-Stereosound aus 64 Kanälen: Aztechs PCI 338-A3D

CYRIX-CHIP MIT 333 MHZ

Die neueste Prozessorgeneration von Cyrix nennt sich **MII-333** und befeuert den Rechenknecht **für rund 180 US-Dollar** mit einer Taktrate von immerhin 333 MHz. Gleichzeitig sinkt der Preis des Vorgängermodells MII 300 auf 135 Dollar. Weitere Infos sowie Benchmark-Tests im Internet unter: **http://www.cyrix.com**



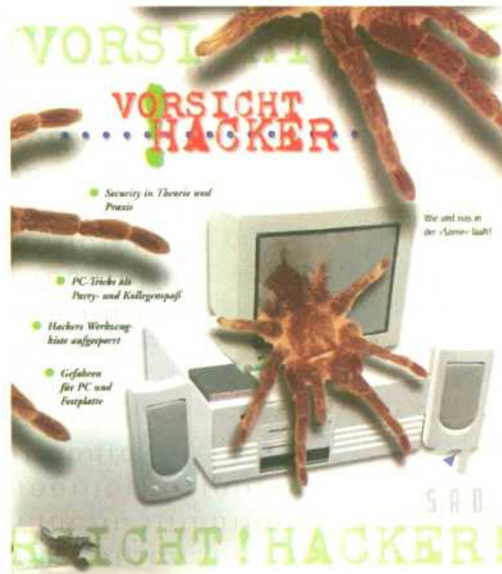
Schnell schlagendes Siliziumherz: Cyrix MII-333

AUF EINEM AUGE BLIND

...war quasi der Fehlerteufel in der letzten Ausgabe, da wir es glatt versäumt haben, den Hersteller des Videoauges **Vidcall 32** zu nennen. Hard- und Software der 599 Mark teuren Netzwerkkamera werden von **Baraka Intracom** vertrieben, mehr Infos finden sich unter: **http://www.baraka-intracom.com**

VORSICHT HACKER

...heißt **ein neues Softwarepaket, das SAD zum Preis von 50,– DM offeriert**. Wenn wir es dennoch in die Hardwarerubrik gepackt haben, dann mit gutem Grund: Neben kleinen Desktop-Spielereien (Bildschirm wird mit Maulwurfhügeln, Augen oder Bugs verziert) verspricht die Programmsammlung auch Einblicke in Kryptologie, Datenspionage oder Hacker-Tricks wie das Löschen von BIOS-Paßwörtern.
Die Verwendung setzt also zumindest teilweise gute (Hardware-) Kenntnisse voraus, ist andererseits juristisch doch etwas zweifelhaft: Da gibt es Ver- und Entschlüsselungsroutinen, Disassembler für EXE.-, DLL.- und VisualBasic-Dateien, aber eben auch Code-Brecher für Excel- und Winword-Dokumente sowie Paßwortfänger fürs Internet und lokale Netzwerke. Daß umgekehrt auch Schutzprogramme für das eigene System im Angebot sind, versteht sich quasi von selbst.



SADs neue Datensammlung für Hacker, Cracker und potentielle Opfer



Vom 26. bis 30 August steigt in Hannover zum zweiten Mal die CeBit Home – dieses Jahr ist auch der Joker mit von der Partie. Wir haben uns im Vorfeld umgehört, welche Stände sonst noch den Besuch lohnen.

Messe in der Messe

Die „Game City" der letzten CeBit Home anno 1996 war der erste Versuch, die Branche geschlossen einem internationalen Publikum zu präsentieren. Der riesige Erfolg veranlaßte den VUD (Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland), in diesem Jahr mit der sogenannten **„Digital Entertainment" in Halle 3** erstmals eine eigene Messe der Spieleindustrie zu initiieren. Den Besuchern will man einen Überblick über aktuelle Games, Multimediasoftware sowie neueste Entwicklungen in den Bereichen PC und Konsolen bieten.

Auf insgesamt **50.000 qm Ausstellungsfläche** wird von den rund **600 Ausstellern** aus 22 Ländern natürlich auch wieder das Neueste aus der Unterhaltungselektronik allgemein präsentiert. Der Weg nach Hannover dürfte sich also auch und gerade für PC-Zocker lohnen – obwohl es sich bei der CeBit Home ja bekanntlich nicht um eine Verkaufsmesse handelt.



Spielerparadies: Die Game City anno 1996

Activision

Bruce Willis wird leider nicht da sein, um auf der vier Quadratmeter großen Bühne nebst Großbildschirm den Action-Kracher **Apocalypse** für die Playstation zu bewerben – eine PC-Version des Games mit dem berühmten Hauptdarsteller ist ebenfalls noch unsicher. Dafür werden die **Heavy Gear**-Macher und eventuell auch Mitglieder des **Sin**-Teams vor Ort ihre Spiele präsentieren. Zu sehen gibt es darüber hinaus die Neuauflage des Klassikers **Asteroids**, wobei man voraussichtlich am Originalautomaten das kultige Vorbild zocken darf.



Aus alt mach neu: Asteroids

Ascaron

Der zweistöckige Stand der Gütersloher Spieleschmiede steht ganz im Zeichen der ab August veröffentlichten Biker-Sim **Grand Prix 500cc**. Start-/Ziellinie, Boxengasse und VIP-Tribüne sollen dem Besucher das Gefühl vermitteln, live an der Rennstrecke zu stehen. Der von Ascaron gesponserte Nachwuchsfahrer Alex Hoffmann war an der Entwicklung beteiligt und wird samt seiner Maschine anwesend sein. Als weiteres Schmankerl zeigen Holger Flöttmann und Co. erste Sequenzen aus **Anstoß 3**, dem Nachfolger der aktuellen Referenz in Sachen Fußballmanagement.



Pünktlich zur CeBiT Home startklar: GP 500cc



Mit Vollgas nach Hannover: Alex Hoffmann

Electronic Arts

Angefeuert von Moderator Ron Williams (zu hören auch bei „Caribbean Disaster", der Vollversion auf der CD dieser Ausgabe) wird ein noch nicht namentlich genannter, deutscher Fußballnationalspieler **Frankreich 98** gegen die Besucher zocken. WM-übersättigte Sportler können sich hingegen die Zeit mit **Need for Speed 3** vertreiben.



Spaß am Gas: Need for Speed 3

Eidos

Hier konzentriert man sich ausnahmsweise mal ganz auf die Vorstellung der Produktpalette: Statt großer Events wird man am Stand immer ein paar der Entwickler finden. Angekündigt haben sich bereits die **Gangsters** von Hothouse und natürlich Core Design. Letztere wollen das Neueste rund um die Actiongames **Tomb Raider 3** und **Ninja** präsentieren.



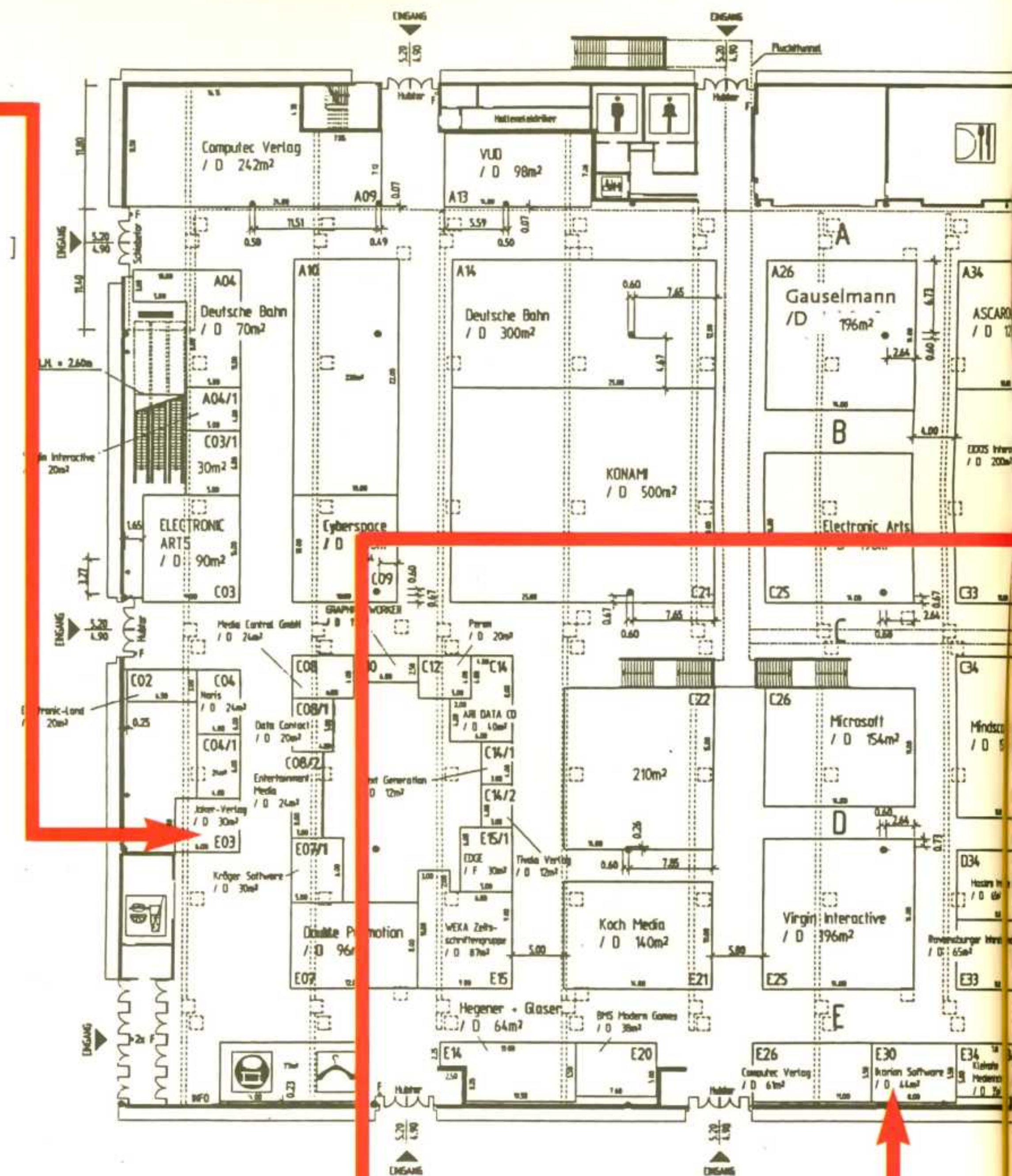
Lara goes Hannover: Tomb Raider 3

CDV

Da die Messeleitung die Devise „Kein Sex, keine Gewalt!" ausgegeben hat, dürfte sich eine adäquate Präsentation von **Wet Attack** schwierig gestalten. Doch Lulas Väter von New Generation Software werden am Stand sein – vielleicht doch mit blonder Tochter? Das verspielte Restprogramm mit **Virtual Chess 2** oder dem Echtzeitstrategical **Counterblow** mag nämlich nicht ganz so publikumsträchtig sein…



Fällt hoffentlich nicht der prüden Messeleitung zum Opfer: Lulas feuchter Angriff



Joker Verlag

Der Besuch an unserem Stand lohnt natürlich ganz besonders: Boß Michael und seine hübsche Gattin Brigitta sowie die Redakteure Steffen und Markus stehen Ihnen Rede und Antwort. Und Abo-Fee Petra bringt fast eine Woche vor dem offiziellen Erstverkaufstag die druckfrische Oktober-Ausgabe des PC Joker unters Volk. Doch das ist längst nicht alles. Am brandneuen **Sega Rally 2**-Automaten steigen mehrmals täglich packende Wettrennen, wobei den Siegern Preisgelder in Form allerfeinster Games winken. An vier Rechnern präsentiert Sega zudem die PC-Version des heißersehnten Arcade-Racers.



Spannende Kämpfe um die Pole-position verspricht Sega Rally 2

Infogrames



Viva-Moderatorin Enie van de Meiklokjes führt durchs Showprogramm

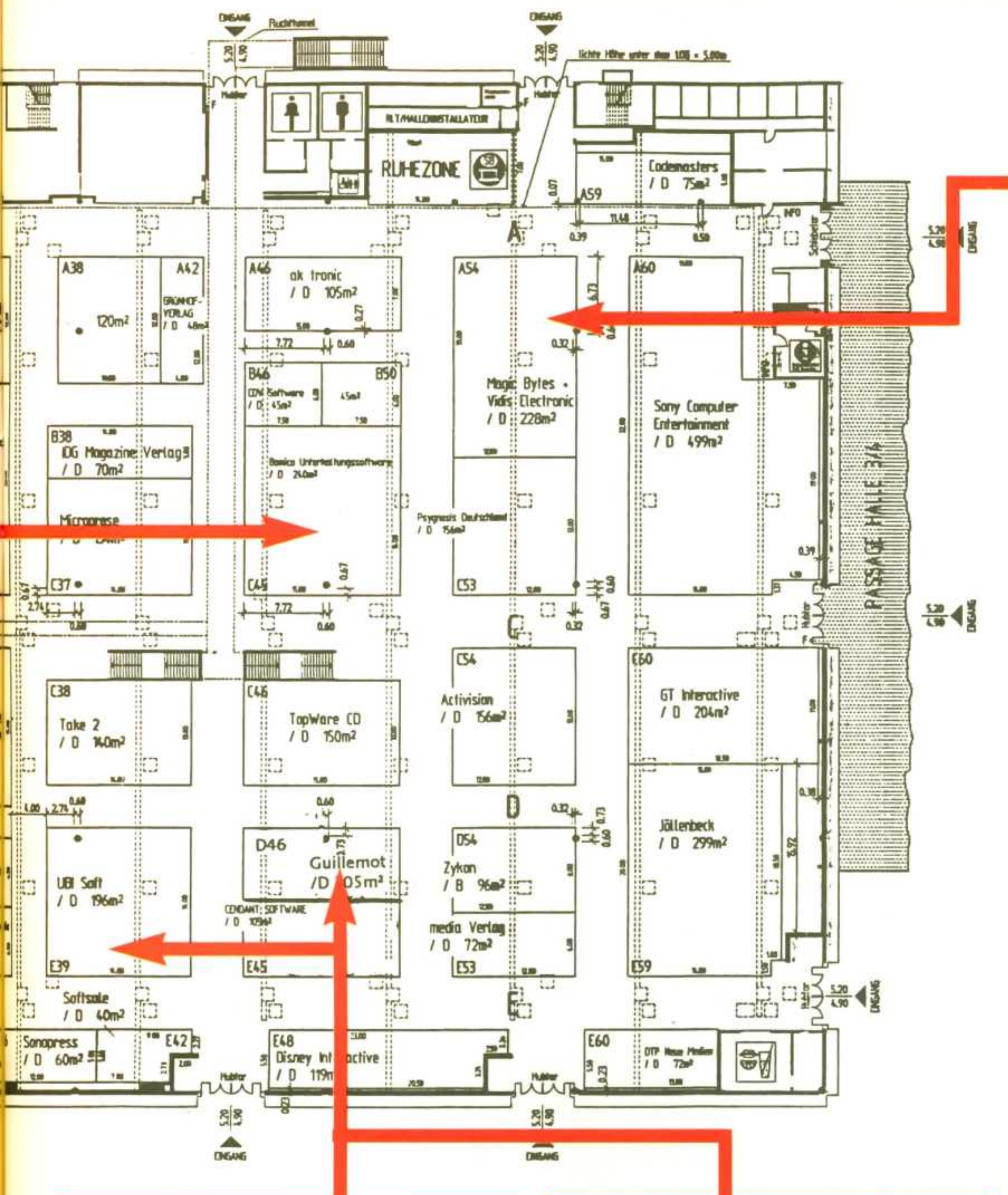
Falls die Ankündigungen von Pressesprecher Ingo Horn zutreffen, könnte der satte 250 qm große Stand zum Messe-Highlight werden: Auf der Bühne sollen sich nebst Multimedialeinwand sowie gigantischer Sound- und Lichtanlage jede Menge Showgrößen ein Stelldichein geben. Geplant sind u.a. Auftritte der Gruppen The Boyz und Music Instructor, die selbstredend auch Autogramme geben. Eventuell finden sich auch noch Otto, Nana und N'Sync ein, um mit Viva-Moderatorin Enie van de Meiklokjes eine Runde zu zocken. Hinzu kommen reichlich Shows, bei denen es allerhand zu gewinnen gibt, Daddelstationen en masse, internationale Gogo-Girls und und und. Und vor der Halle will man auch noch mit einem riesigen **Anno 1602**-Schiff für das demnächst erscheinende Add-on zum Aufbau-Strategical werben.

Ikarion

Nach dem unvergessenen Auftritt auf der Computer '94 in Köln (bis zur letzten Sekunde wurde gesägt, gehämmert und gemalt) wollen die Aachener auch in Hannover mit einem besonders auffälligen Stand vertreten sein. Dort zeigt man neben dem endlich kurz vor der Vollendung stehenden Fußballmanager **Hattrick! Wins** erste Impressionen des Strategicals **Demonworld 2**. Außerdem wartet die witzige Skatsimulation **Bonn Ouvert**, wo ein professioneller Stimmenimitator die Kommentare deutscher Polit-Promis zum besten gibt.



Ein exklusiver Blick auf Demonworld 2



Magic Bytes

Hier warten rasante **N.I.C.E. 2**-Duelle auf die Besucher. Ob man dabei allerdings wieder im Panda sitzt oder die magischen Bytes einen neuen Boliden vor der Großbildwand parken, steht noch nicht fest. Außerdem werden Niki Laber und seine NEO-Jungs das vielversprechende Renderabenteuer **Rent-A-Hero** präsentieren.



NEO präsentiert Rent-A-Hero

Interactive Magic

Während die magischen Games am Stand von Ubi Soft/Guillemot präsentiert werden, dürfte sich vor allem der Gang zur PlayerNet-Box lohnen. Denn dort stehen die von der CeBit '97 bekannten Cockpits, in denen man sich packende **Warbirds**-Luftkämpfe mit Firmenchef Wild Bill Stealey (ehemals Mitbegründer von Microprose) höchstpersönlich liefern darf!



Virtuelle Dogfights bei Interactive Magic

UBI Soft/Guillemot

Was könnte schöner sein, als den anstrengenden Messetag im Rahmen der Happy-Hour bei Ubi Soft von 17.00 Uhr bis 18.00 Uhr gemütlich ausklingen zu lassen? Die kühlen Cocktails und leckeren Knabbereien dürften sicher auch so manche Branchen-Promis anlocken. F1-Simulatoren und **Rayman 2**-Shows gehören übrigens ebenfalls zum Messeprogramm der Franzosen.



Eigene Show bei Ubi Soft: Rayman 2

Wo, wann, wieviel?

ANSCHRIFT

Deutsche Messe AG, Hannover
Messegelände
D-30521 Hannover
Tel.: 0511/89-0
Fax: 0511/8932626
Internet:
http://www.messe.de/ch98/

TERMIN UND ÖFFNUNGSZEITEN

Von Mittwoch, 26. August bis Sonntag, 30. August
täglich von 09.00 Uhr bis 18.00 Uhr geöffnet

EINTRITTSPREISE PRO TAG

Tageskasse	20,– DM
Schüler/Studenten	15,– DM
ab 20 Personen Gruppenrabatt für Schüler und Studenten pro Person	12,– DM
Vorverkauf (mit Schülerausweis 20% Nachlaß)	15,– DM

Wer mit Bus oder Bahn anreist, erhält die Tickets auch an den Verkaufsstellen der Deutschen Bahn AG sowie an tix-Säulen per Geldkarte.

KARTENBESTELLUNG „FAST & EASY"

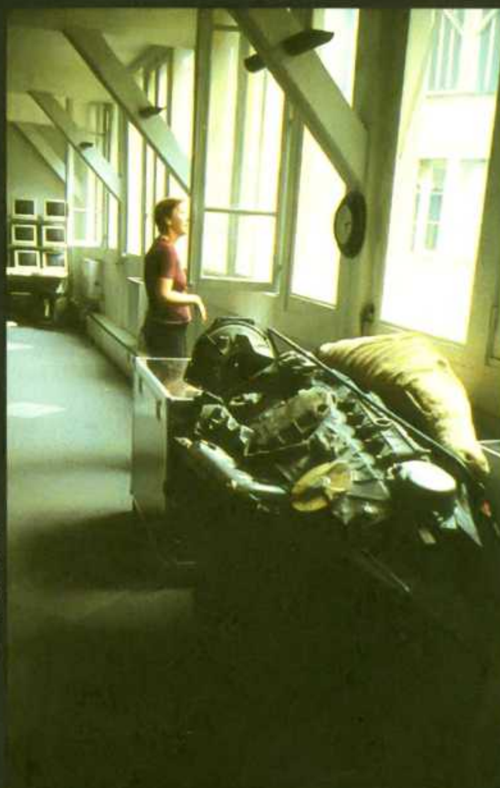
per Internet unter **http://www.cebithome.de**
Telefonhotline **0180/52 50 201**
Fax unter **05041/97 00 34**
Die Zahlung erfolgt per Kreditkarte ohne zusätzliche Kosten, im Inland auch per Nachnahme.

CRYO Spiele mit Seele

Die Renderdinos aus „Lost Eden" brachten den Galliern anno '95 den Ruf ein, schicke Grafikdemos ohne spielerischen Nährwert zu produzieren. In den letzten beiden Jahren hat Cryo das Renommee mit Titel wie „Atlantis", „Dreams to Reality" oder „Ubik" wieder aufpoliert, jetzt will man in die vollen gehen.



Das Cryo-Netzwerk: Scheinbar ein heilloses Chaos und doch funktioniert es reibungslos



In den heiligen Hallen sind Relikte vergangener Tage aufgereiht, hier ein Dekostück, das „Dune"-Veteranen sicher wiedererkennen werden

„Bei Cryo erfülle ich mir einen Traum: Ich kann tief in die nordische Mythologie eintauchen und ein intelligentes Spiel mitgestalten."



(John McCambridge, Grafikdesigner und Mitentwickler von „Saga")

Beim Blick in den Innenhof des Cryo-Gebäudes kommt unter der High-Tech-Fassade die gewachsene Struktur eines Pariser Altbaus zum Vorschein

Förmlich glaubt man zu spüren, wie das Hauptquartier der französischen Softwareschmiede in der Pariser Rue Marc Seguin unter Spannung steht: Über 150 Menschen arbeiten hier mit Hochdruck an der Entwicklung einer neuen Spielegeneration. 1992 gegründet von ehemaligen Sega- und Virgin-Mitarbeitern entstanden bei Cryo zunächst Auftragsarbeiten wie der richtungsweisende Genre-Mix „Dune" oder „Dragon Lore", eines der ersten Adventures mit Rendergrafik. Heute läßt man entwickeln oder entwickelt für sich selbst. So wird die Palette kommender Titel vom ersten bis zum letzten Bit bei Cryo gefertigt, lediglich die umfangreiche Recherche zum Wagner-Abenteuer „Der Ring" legte man in die bewährten Hände von Arxel Tribe („Pilgrim").

Auf der Spur der Hits von morgen stellt sich ein junger Mann namens John McCambridge vor. Er sieht aus, als spiele er in einer Brit-Pop-Band, ist aber Grafikdesigner und Mitentwickler des Echtzeitstrategicals „Saga". Sein Büro liegt in der obersten von vier Etagen – und auf den zwölf Quadratmetern finden kaum die drei PCs Platz, auf denen ständig Grafikdetails geprüft und verbessert werden. Jedes Quentchen an verbliebenem Raum ist mit Literatur über Wikinger vollgestopft. John erzählt, daß er sich schon seit frühester Jugend mit nordischen Kulturen beschäftige. Das bringe seine irische Herkunft mit sich, schließlich sei er um ein paar Ecken mit den Wikingern verwandt. Um den Hals trägt er eine Rune, ein Kriegssymbol. Bei Cryo hatte er sich vor einiger Zeit in einem anderen Zusammenhang beworben, für „Saga" war man auf ihn zurückgekommen. Die Personalabteilung ist also auf Zack, denn John ist der optimale Mann für diesen Job: Sein ganzes Herz hängt an „Saga".

Allgemein ist Gleichgültigkeit etwas, das einem bei Cryo nicht begegnet. In den geschäftigen Großraumbüros wird zum ständigen Schellen der Telefone leidenschaftlich diskutiert – ein kreatives Chaos, in dem alle Mitarbeiter vom tollen Betriebsklima schwärmen. Ein Amerikaner erklärt mir während des gemeinsamen Mittagessens in akzentfreiem Deutsch, daß die Entwicklung von Games keine seelenlose Massenproduktion sein dürfe, dazu sei ein Spiel zu direkt mit Emotionen gekoppelt: „...der Spieler merkt, wenn da nur konstruiert und nicht organisch gearbeitet wurde. Mit Seele, verstehst du?"

Klar verstehen wir. Und fast schämen wir uns ein bißchen, daß die Produkte dieser Begeisterung hier bald nach unerbittlich objektiven Kriterien getestet werden. Aber eben doch nur fast. (mt)

Der Ring

Außerirdische in Bayreuth? Nicht ganz, auch wenn Cryo hier in der Tat versucht, die Sage vom Ring der Nibelungen mit einer Space-Opera zu vereinen. Das Ergebnis soll ein episches Adventure werden, akustisch unterfüttert von Richard Wagners Opernzyklus.

Der Spieler wird zu „ISH", einem gottähnlichen Wesen, das sich in Anlehnung an die vier Opern des Wagnerschen Rings in Gestalt von vier Heldenfiguren manifestiert. Dabei hat jeder dieser „ISHlinge" eigene Fähigkeiten, Magie und sogar Emotionen – der Hersteller spricht vom ersten „E-Motion-Game". 25 Charaktere werden das Spiel lebendig werden lassen. Maßgeblich für den Erfolg dürfte dabei die erfolgreiche Vernetzung der einzeln anwählbaren Kapitel einer nonlinear aufgebauten Geschichte sein. Um nicht das nächste Spielziel aus den Augen zu verlieren, wird man jederzeit eine Onlinehilfe zu Rate ziehen dürfen.

Somit könnten diesen Oktober Festspiele der ganz besonderen Art über die Monitore flimmern: Götterdämmerung in der Redaktion? Wir sind gespannt!



Auch unter der phantasievollen Fassade des Ring-Ensembles verbirgt sich ein Drahtgittermodell





Je nach Situation wird die bizarre Welt aus der Ego-Perspektive oder in einer Außenansicht erkundet

Space-Opera vom Designer: Die Rendersequenzen tragen die Handschrift von Druillet („Der Name der Rose")

Der Ring

GENRE:	Abenteuer
ERSCHEINT:	Oktober 1998

Saga – Rage of the Vikings

Wikinger: Bartträger in schmuddeligen Fellen, brandschatzende Met-Barbaren? Wer so denkt, übersieht eine vielfältige Kultur und faszinierende Mythologie. Von Anfang an floß das Wissen des Grafikers und Nordlandspezialisten John McCambridge über Ehrenkodex und Verhaltensmuster der Wikinger in die Konzeption von Rassen und Clans mit ein. Die liebevolle Gestaltung der Einheiten und Gebäude des Echtzeitstrategicals übernahm er von der ersten Skizze bis zum Endprodukt selbst. Spielerisch will sich Saga durch neue Ideen profilieren. So wird man seine Feinde nicht unbedingt von der Karte radieren müssen, um an ihre Ressourcen zu gelangen – ein überlegener „Grad der Ehre" führt auch zum Ziel. Dazu kommen Diplomatie- und Handelsoptionen, um etwa durch geschickte Verhandlungen Verbündete unter den 60 Wikinger-Clans zu finden. Fabelwesen aus der nordischen Mythologie wie Trolle, Zwerge, Elfen usw. bringen dann zusätzlichen Tiefgang ins Spiel. So sind z.B. nur die Elfen in der Lage, Magie anzuwenden: Wer sie unterwirft oder sich mit ihnen gut stellt, wird aus vier „zauberhaften" Spruchkategorien schöpfen können.
Ein zoombares 3D-Terrain mit „True-Line-of-Sight", enorm vielen Details sowie beeindruckenden Animationen komplettieren die Aussicht auf ein Licht am Ende des uniformen Echtzeittunnels. Wir sind vorbereitet und lesen ab sofort nur noch Hägar-Comics...

Pro Tag schafft John McCambridge eine Zeichnung; hier ein Trollweib



Kampf gegen einen Riesen: Animationen vom Feinsten



Die Gebäude im Elfendorf sind organisch gewachsen

Saga

GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	November 1998

Riverworld

Analog zur fünfbändigen „Flußwelt-Saga" des SF-Autors Philip José Farmer wird der Spieler dieser Genremixtur zusammen mit dem Rest der Menschheit auf einem fremden Planeten wiedergeboren. Hier trifft er auf Persönlichkeiten wie Einstein, Columbus oder Attila – neben als Krieger oder Arbeiter rekrutierbaren Standardeinwohnern werden über 100 interessante Charaktere die Flußwelt bevölkern. Gespielt wird wahlweise in der Ego-Perspektive oder einer Außenansicht. Am ehesten läßt sich das Konzept dabei als 3D-Echtzeitstrategie-Abenteuer umreißen, es finden sich allerdings auch Aufbauelemente. Ziel wird es sein, zur Quelle des weltumspannenden Flusses vorzudringen und den sagenumwobenen dunklen Turm zu finden. Bis dato sind elf technologische Zeitalter von der Holz- bis zur futuristischen Sternenzeit zu bewältigen. Entsprechend der Epoche muß in jedem Abschnitt eine Aufgabe (z.B. der Bau einer Brücke oder eines Computers) erfüllt werden, um zum nächsten Technologielevel aufsteigen zu können. Durch cleveres Ressourcenmanagement und die Besetzung der überlebenswichtigen „Gralsteine" werden so im Wettlauf mit den CPU- oder Netzwerkgegnern nach und nach die 20 Abschnitte jedes der vier Levels erobert.
Auch und gerade auf diese ungewöhnliche Romanversoftung darf man sich freuen, zumal die dreh- und zoombare 3D-Engine alle gängigen 3D-Karten unterstützt. Das Leben nach dem Tod wird also auch optisch seine Reize haben. (mt)

Unglaublich, aber wahr: Seit drei Jahren programmiert Fabrice Bernhard ganz alleine an diesem Spiel!



Ein Schwebefahrzeug des Cyberzeitalters – kein Renderbild, sondern ein In-Game-Shot



Via Menü hat man jederzeit Zugriff auf die Schergen und Scherginnen der Flußwelt

Riverworld

GENRE:	Genre-Mix
ERSCHEINT:	Oktober 1998

Kleine Völkerkunde



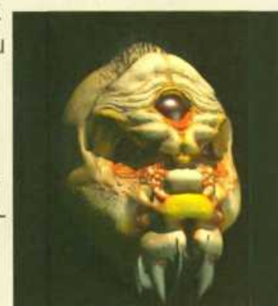
PIMON: Die friedliebenden Ureinwohner von Lukkat ernähren sich von Pilzen, ihr Heimvorteil gegenüber technologisch hochstehenden Kulturen sind die planetaren Ressourcen.
Stärken: Magie, Einsatz von Kampfsauriern



RIP: Ein aggressives Volk, konfliktbereit und immer darauf aus, seinen Lebensraum zu erweitern. Grundlage des Ressourcenmanagements der humanoiden Rasse bildet Vulkangestein.
Stärken: Kampfkraft, Moral



KHAMUTA: Auch diesen vergeistigten Wesen dienen Vulkane als Lebensgrundlage, Konflikte mit den RIPs sind wohl unausweichlich. Statt der Produktion eigener Einheiten wird dazu Nachschub über einen Raumhafen eingeflogen.
Stärken: PSI-Kräfte, Forschung



SAJHKI: Das insektoide Volk gilt als Allesfresser, was es zu einer gefürchteten Spezies macht. Zudem ist man hier statt auf herkömmlichen Städtebau nur auf die räumliche Nähe zur Königin angewiesen, kann also stets mobil bleiben.
Stärken: Nachtkampf, Mobilität



Noch diesen Herbst melden sich die „Industriegiganten" aus Österreich mit Konkurrenz für „Age of Empires" auf der Spielebühne zurück: Aufbau, Expansion und Kampf – alles in Echtzeit, versteht sich.

Vier Völker streiten auf Lukkat um die Vorherrschaft – und das kam so: Um herauszufinden, wer ein würdiger Nachfolger sei, übergab ein Gott jedem seiner vier Söhne einen Stamm von Untertanen. Wem es gelänge, alle anderen Rassen zu vernichten oder zumindest alle fünf „Tore des Jaron" zu besetzen und damit (womöglich sogar auf friedlichem Wege) die Kontrolle über den Planeten zu erlangen, der soll das Erbe antreten. Willkommen zum Familienstreit…
In ihrer „göttlichen" Weisheit segnen die Entwickler die vier titelgebenden Völker mit sehr unterschiedlichen Vorzügen und Nachteilen für den Spieler. Der legt daher schon mit der Wahl seiner Befehlsempfänger die grundsätzliche Strategie fest: Die auf Lukkat heimischen Pimons und die harmoniebedürftigen Khamuta sind auf Magie und Diplomatie bzw. PSI-Kräfte spezialisiert, während die kriegerischen RIPs und die aggressiven Sajhki eigentlich nur die Sprache der Gewalt verstehen.
Allen ethnischen Gruppen gemeinsam wird die anfängliche Gründung einer von 24 möglichen Städten sein. Erst wer über eine funktionierende Infrastruktur verfügt, kann mit seinen Nachbarn wie auch immer gearteten Kontakt aufnehmen. Vor Verhandlungen oder gar Schlachten kommt also die Sicherung von Ressourcen und Energieversorgung.



Eine voll ausgebaute Stadt mit Quartieren, Fabriken, Kraftwerken und und und



Während der Gefechte informieren Statusleisten über den Zustand der Einheiten



Anhand von Auswahlmenüs verteilt man seine Arbeitskräfte auf verschiedenste Bereiche wie Forschung und Energieversorgung



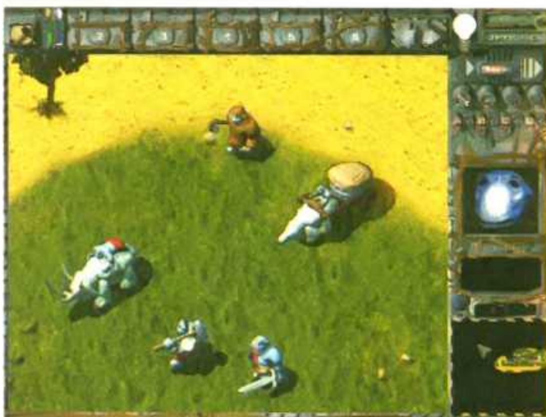
Nachts sind besonders die Sajhki im Vorteil: Während sie über Scheinwerfer verfügen, tappen andere im Dunkeln

Außerdem sollte ausreichend Wohnraum zur Verfügung stehen, und die Forschung muß durch Bau von Laboren und Bereitstellung von Wissenschaftlern angekurbelt werden. Denn nur, wer regelmäßig neue Erfindungen macht, kann seine Kultur vorantreiben und so auf Dauer bestehen: Über 500 Neuheiten soll man nach und nach wortwörtlich ins Spiel bringen können. Auch wenn die Sajhki beispielsweise keine Forscher im engeren Sinne sind, sondern vielmehr zu immer gefährlicheren Gegnern mutieren.

Arbeit fürs Volk: lange Aufbauphasen und epochale Entscheidungsschlachten

Wo wir gerade von gefährlichen Gegnern reden: Ohne frühzeitig errichtete Verteidigungsbauten samt schlagkräftiger Armee wird man dem Besuch eines übel gelaunten Nachbarn wehrlos gegenüberstehen. Umgekehrt werden natürlich auch Einheiten für die eigenen Eroberungsgelüste benötigt; insgesamt 91 Gattungen soll es im Spiel geben. Diese in relativ kurzen Scharmützeln à la „Command & Conquer" einzusetzen, kann man sich freilich abschminken – Jowood setzt da vielmehr auf eine langfristig konzipierte Echt-Zeit-Mischung aus „Age of Empires" und „Die Siedler 2". Hier wird demnach jeder Tag wahrhaftig 24 Stunden haben, sofern der Spieler nicht an der Uhr dreht. Anwärter auf den Götterthron sollten sich also auf eine mitunter extrem lange Aufbauphase und entsprechend gewaltige Entscheidungsschlachten gefaßt machen.

Damit die strategischen Elemente nicht unter die Räder der Zeit kommen, arbeiten die Österreicher an ausgefuchsten CPU-Gegnern, die sich dem Niveau des Spielers anpassen. Der darf auf der anderen Seite auf selbständiges Handeln seiner Einheiten hoffen; zumindest im Rahmen ihres Ausbildungsstandes. Ansonsten nimmt man die Sache eben mittels Maus, Zugrahmen, Icons und Menüs selbst in die Hand. Auch optionale Sonderaufgaben sollen im detailliert gestalteten, adrett animierten und stufenlos zoombaren Iso-Terrain zu finden sein – dito Effekte, deutsche Rückmeldungen und Musik. Wir hoffen, bereits zur nächsten Ausgabe eine Testversion der Völkerschlachten in unserem Briefkasten zu finden. (maz)





Das Iso-Terrain läßt sich stufenlos zoomen

Fakten

* 4 spezifische Rassen zur Wahl
* 91 verschiedene Einheiten
* 500 Erfindungen möglich
* friedliche und/oder aggressive Konfliktlösungen
* Tag/Nachtzyklus mit Vor- und Nachteilen für einzelne Rassen
* Iso-Terrain stufenlos zoombar
* 4 Spieler im Netzwerk

Die Völker

HERSTELLER:	Jowood
GENRE:	Aufbau-/Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Oktober 1998

Nach einer kreativen Pause von einigen Monaten ohne Megahit im C&C-Format will es Virgin diesen Winter wieder wissen: Zwischen „Dune 2000" und „Command & Conquer 3" soll ein Genre-Mix aus Echtzeitstrategie und Actionrollenspiel die Kassen weihnachtlich klingeln lassen.





Garry Taylor vom Mythos-Team und Redakteur Michael Trier während einer Mana-Session bei Virgin in Hamburg

Phantastisches

Der Hintergrund ist schnell erhellt: Als junger Zauberlehrling macht sich der Spieler auf zu seinem Onkel, der ihn in der magischen Kunst unterweisen soll. Freilich wird er am Ziel nur noch den Raben des Hexers antreffen. Das gesprächige Tier heißt Hermes und bringt den Neffen auf die Spur der Entführer.

Das eigentliche Abenteuer wird die nun folgende Reise durch drei Königreiche mit acht, zehn sowie 16 Spielabschnitten sein. Deren jeweilige Landesfürsten stehen der Familienzusammenführung nämlich im Wege und wollen besiegt werden. Der Reiz der Fights wird in den mythologischen Ausrichtungen der Regionen liegen: Nachdem zunächst keltische und griechische Sagengestalten die Heere dominieren, widmet die Programmiertruppe mit dem treffenden Namen Mythos die letzte und größte Welt ganz der Schwarzen Magie.



Anleihen bei griechischer Architektur in der zweiten Welt

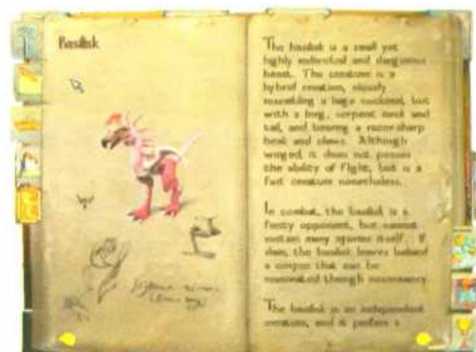
Fakten

- pausierbare Echtzeitkämpfe mit Planungsoption
- 34 Spielabschnitte in drei Welten
- über 20 Kreaturen mit entwicklungsfähigen Eigenschaften und individuellen Verhaltensweisen
- über 60 ausbaufähige Zaubersprüche
- aus 3.000 Elementen modelliertes 3D-Terrain, rotierbar, True-Line-of-Sight
- Multiplayer per LAN und Internet

Intelligentes

Dabei sind die Byte-Mythologen keine unbeschriebenen Blätter, ist ihnen doch das aktuelle SF-Strategical „X-COM Apocalypse" zu verdanken. Dessen clevere Computergegner wurden für ihren Auftritt im Fantasy-Szenario nochmals weiterentwickelt, was endgültig für die bei der Alienhatz nur halbherzige Verschmelzung von Echtzeit und Rundentaktik sorgen soll. Der Computer wird aus den Aktionen seines menschlichen Widerparts lernen, aus dessen Spielzügen die zugrundeliegende Strategie herauslesen und diese zu vereiteln suchen.

Praktisch hat man sich das so vorzustellen: Die Echtzeitkämpfe auf True-Line-of-Sight-Terrain können zwecks taktischer Analyse via Pausenfunktion jederzeit unterbrochen werden. In aller Ruhe darf der Spieler dabei die Karte scrollen und passende Zaubersprüche anwählen. Damit das auch beim zweiten oder dritten Durchlauf noch Spaß macht, werden die Schlachtfelder bei jedem Neustart von einem Zufallsgenerator erstellt.



Dieses Buch stellt alle verfügbaren Kreaturen und Zaubersprüche ausführlich vor



Das Iso-Terrain bietet True-Line-of-Sight, realistische Feuerlinien und Kämpfe innerhalb von Gebäuden

Spruchreifes

In der Einleitung haben wir Rollenspielelemente versprochen, im Spiel werden sie an den Genreklassiker „Diablo" erinnern: Im Kampf gewonnene Erfahrungspunkte können auf 63 Zaubersprüche verteilt werden. Manche dieser Spells dürften insbesondere im Multiplayermodus für viel (Schaden-)Freude sorgen – etwa „Lucifer's Farewell", mit dem sich eine beliebige Kreatur in eine Zeitbombe verwandeln läßt.

Im allgemeinen sollte man seinen Untergebenen aber mehr Fürsorge angedeihen lassen, schließlich können diese mit wachsender Erfahrung bis zu kampfstarken Königen ihrer Spezies aufsteigen. Man wird angeschlagene Einheiten also mit herumliegenden Erfrischungen wie Äpfeln oder Fischen wieder aufpäppeln. Besteht im Moment kein Vitaminbedarf, kann das Kraftfutter auch im Inventar gebunkert werden. Gleiches gilt für magische Artefakte, deren fleißiges Aufsammeln dem Repertoire verfügbarer Zaubersprüche zugute kommt.



Gefundene Artefakte werden drei Magiequalitäten (Chaos, Ordnung und Neutral) zugeordnet und damit in ihrer Wirkung variiert



Ein satter Satz an Spells in der unteren Bildleiste – im Einsatz gerade ein feuriger Offensivspruch

Das Bestiarium

Hier einige der gängigsten Kreaturen, auf die man in den drei Welten von Mana treffen wird.



Trolle sind stark, aber träge und daher besonders zum Wachdienst geeignet. Außerdem sind sie Selbstversorger: Sie fressen tote Feinde, um ihre Hitpoints aufzufrischen!

Zombies sind aufopferungsvolle Kämpfer: Sie reißen sich wortwörtlich die Arme für ihren Anführer aus – um sie als Keulen zu benutzen...

Brownies sind exzellente Scouts, zeigen jedoch wenig Eigeninitiative. Treffen sie auf Gegner, so werfen sie aus der Distanz mit Steinen.

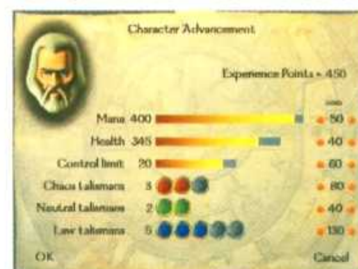
Höllenhunde sollte man nicht streicheln und tunlichst auch nur aus der Ferne attackieren: Bei einem tödlichen Treffer explodieren die Biester und reißen die Umstehenden mit ins Verderben.

Zentauren sind robuste Kämpfer, müssen jedoch von ihresgleichen ferngehalten werden – in der Gruppe neigen die Fantasy-Hooligans zu Suff und Randale!

Fledermäuse sind flinke Luftkämpfer, die sich mit dem richtigen Zauberspruch in Kamikaze-Flattermänner verwandeln lassen.

Unser Eindruck

Was wir bisher von dieser „Götterspeise" kosten durften, hat jedenfalls Appetit auf mehr gemacht. Die rotierbare 3D-Grafik aus der Iso-Perspektive ist irre detailfreudig, die Sounds sind einfallsreich, und die in der Vorabversion verfügbare Spielbarkeit war fesselnd. Anders gesagt, haben die englischen Jungfrauen mit Mythos nun mehr vielversprechende Kinder als nur die Jungs von Westwood. Bleibt abzuwarten, ob Mana mit deren neuen Spielzeugen konkurrieren kann. (mt)



Auf diesem Schirm läßt sich die Entwicklung des Protagonisten verfolgen

Mana

HERSTELLER:	Mythos/Virgin
GENRE:	Echtzeitstrat./Actionrollensp.
ERSCHEINT:	4. Quartal 1998

HOMEWORLD



Sierras jüngste Tochter Relic Entertainment debütiert Ende dieses Jahres mit einem echten Kracher: Echtzeitstrategen dürfen sich auf ebenso komplexe wie optisch beeindruckende Weltraumschlachten freuen.

Für die Story ließ man sich vom aus Kino und Fernsehen bekannten SF-Epos „Kampfstern Galactica" inspirieren: Viele Generationen nachdem die Taiidans das Volk der Kushan besiegt und ins unfreiwillige Exil verfrachtet haben, existieren nur noch vage, mündliche Überlieferungen von der fruchtbaren Heimatwelt der Unterlegenen. Einzig handfester Beweis für deren Existenz ist ein Kristall, mit dessen Hilfe es schließlich gelingt, den legendären Planeten zu lokalisieren. Das wird der Beginn einer spannenden Odyssee...

Lust statt Frust lautet bei der Konzeption des Gamedesigns die Devise. So soll sich die künstliche Intelligenz der Computergegner automatisch dem Können des Spielers anpassen, um auch Anfängern einen Weg zum Ziel zu ebnen. Gesäumt wird er neben schon jetzt bombastischer Sounduntermalung von phantastischer 3D-Grafik sein, insbesondere für Strategen mit einem 3Dfx-Turbo. Die wunderschönen Explosionen und Sternennebel sowie natürlich die fein gerenderten Raumschiffe mit ihren detaillierten Texturen lassen sich dabei aus völlig frei definierbaren Kameraperspektiven begutachten.

Da auch die Zwischensequenzen auf Basis der Game-Engine in Echtzeit berechnet werden, ergibt sich eine einheitliche Optik. Darüber hinaus wird der Spieler dadurch sogar zwischen den Schlachten (die Missionen sollen nahtlos ineinander übergehen, deren genaue Anzahl steht noch nicht fest) auf seine selbst lackierte Streitmacht treffen – das fördert die Identifikation mit den virtuellen Befehlsempfängern.

Vor allem soll die dritte Dimension hier aber taktische Möglichkeiten eröffnen, die über die schieren Unterschiede bei den Einheiten hinausgehen. Das gilt z.B. für verschiedenste Angriffs- bzw. Verteidigungsformationen oder das Verstecken hinter Asteroiden. Rund um das Herzstück der Flotte, das Mutterschiff,



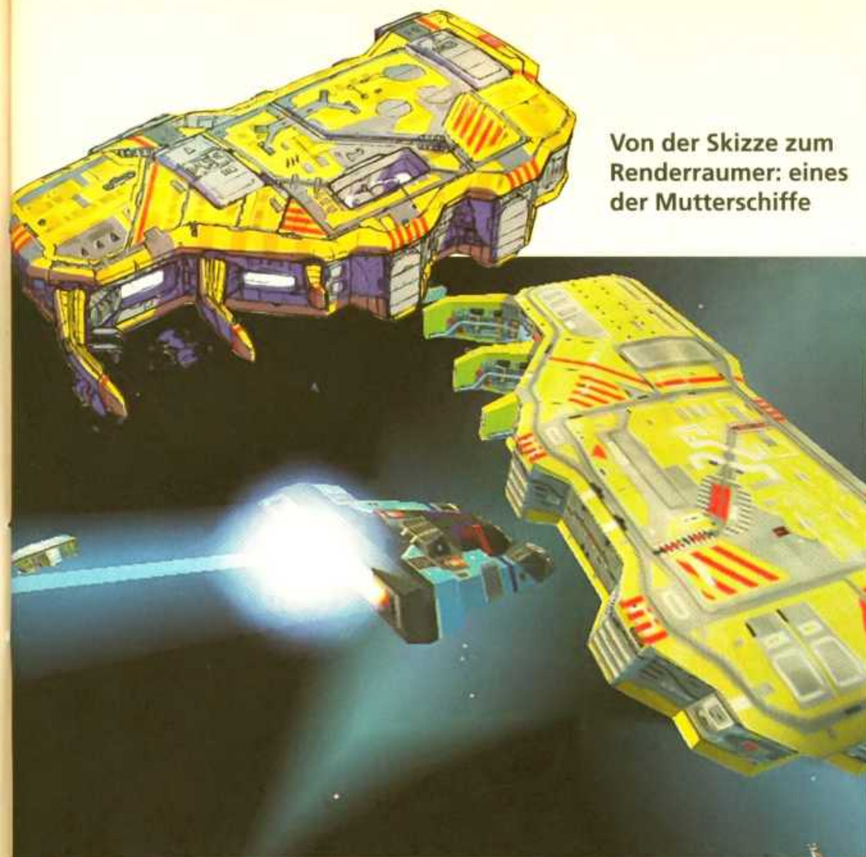
„Die Spiele werden immer perfekter, der Spaß bleibt dabei aber häufig auf der Strecke. Das wollen wir ändern!"

(Alex Garden, Chef von Relic Entertainment)





Detaillierte Texturen und fulminante Explosionen machen die Optik unter Voodoo-Karten zum Genuß



Von der Skizze zum Renderraumer: eines der Mutterschiffe

werden etwa Jäger und Bomber fürs Grobe unter dem Kommando des Spielers stehen. Dazu kommen molekülartig zusammensetzbare Forschungsmodule zum Entwickeln neuer Schiffstypen. Und durch die Bergung angeschlagener Gegner kann man sich auch deren Know-how aneignen. Die erforderlichen Rohstoffe schaffen derweil Bergbauraumer heran, Scouts erkunden die Umgebung, und Tarn-Einheiten machen Mitstreiter in ihrer Nähe unsichtbar.

Genug (Welt-)Raum also für strategische Schachzüge, die dank eines durchdachten Benutzerinterfaces mit Tastaturshortcuts und Einblendmenüs die Feinde auf bequeme Art mattsetzen sollen. Diese dürfen via Netzwerk/Internet selbstredend auch von bis zu sieben menschlichen Space-Admirälen befehligt werden. Mehr zum Relic-Debüt, das auf der E3 sogar Spiele-Guru Peter Molyneux zu beeindrucken wußte, demnächst an dieser Stelle. (st)



Die Raumschlachten erlebt man dank frei wählbarer Kameraperspektive auf Wunsch hautnah

Homeworld

1

HERSTELLER:	Relic Entertainment/Sierra
GENRE:	SF-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Dezember 1998

Mit Abo im

Den leuchtenden Trackball gibt es gratis für jeden neuen Abonnenten!

In der Redaktion haben ihn alle, jetzt können auch Sie ihn haben: Der formschöne Trackball von Fanatec/Endor ist vorgeblich aus gelöschtem Tiberium gefertigt! Die Kugel des praktischen Mausersatzes leuchtet in geheimnisvollem Rot und wechselt auf Grün, sobald eine der drei großen Tasten gedrückt wird. C&C-Sticker sowie eine Treiberdiskette mit spezieller Konfiguration für „Command & Conquer" sind im Lieferumfang enthalten. Dank extralangem Kabel ist das Gerät für jeden PC geeignet.







Command & Conquer Mission Controller





mer am Ball!

ABO Als Abonnent ist man wirklich immer am Ball: Monat für Monat bringt Ihnen PC JOKER HEFT & SPIEL zumindest ein Spitzengame (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie brandaktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen im Heft – bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre für nur 87,– DM* anstatt der kiosküblichen 102 Mark. **SIE SPAREN 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!** Um den Ball gänzlich rund zu machen, gibt es den **COMMAND & CONQUER MISSION CONTROLLER GRATIS**, wenn Sie jetzt einen neuen Abonnenten werben. Sie können sich aber auch selbst werben lassen, denn auch Freunde oder Familienmitglieder erhalten die Prämie. Fragt sich bloß, ob sie das tolle Teil wieder herausrücken...

ACHTUNG! Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte etc.) neue Leser werben!

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

***Bei Lieferung ins Ausland: 95,– DM**
Bedingungen siehe Impressum

Jagged Alliance 2

Sir-Techs Söldnerspektakel geht nach dem tödlichen Zwischenspiel „Deadly Games" bald offiziell in die zweite Runde. Und wieder wartet eine explosive Mischung aus taktischem Rundenkampf, Rolli und Strategie.

Diesmal rekrutiert man die Söldner von A.I.M. (**A**ssociation of **I**nternational **M**ercenaries), um dem gestürzten Herrscher der fiktiven Bananenrepublik Arulco wieder auf den Thron zu helfen. Der Weg zum Ziel führt dabei nicht wie anno „Deadly Games" über das lineare Absolvieren von Missionen, vielmehr besannen sich die Entwickler auf die Wurzeln der Serie: Die rund 200 Sektoren Arulcos (beim Erstling waren es noch 60) wird man in beliebiger Reihenfolge erobern dürfen. Angesichts solch weiter Wege, lassen sich die Hunde des Krieges dann auch mit Fahrzeugen verlegen.
Bis zu 20 Krieger kann der Spieler verdingen, eine Kampfeinheit umfaßt maximal sechs davon. Darüber hinaus wird es

„Per Wurfmesser kann man nun klammheimlich Stellungen ausheben – das einzige Geräusch dabei machen die zu Boden gehenden Körper der Feinde."
(Andrew T. Emmons, Chefprogrammierer)

möglich sein, ein Alter ego mittels Editor zu kreieren. Neben neuen Charaktereigenschaften wie z.B. Führungsqualität sollen die Jungs auch über ein erweitertes Bewegungsrepertoire verfügen. Sie flanken elegant über Zäune, rennen, robben oder ducken sich. Neue strategische Elemente wird es ebenfalls zuhauf geben. Dazu zählt neben dem Unterbrechen von Nachschublinien oder der Interaktion mit NPCs z.B. das Werfen von Gegenständen wie Messern oder Granaten. Letztere durchbrechen Fensterscheiben und prallen von Wänden ab, was Billardspielern ungeahnte Möglichkeiten eröffnet. Das Waffenarsenal wird um Scharfschützengewehre, panzerbrechende Munition usw. aufgestockt. Kugeln fliegen dabei auch durch Hindernisse wie Gegner und mit reduzierter Geschwindigkeit weiter. Die Grafik glänzt in komplett überarbeitetem Outfit mit Hires-Optik und 16-Bit Farbtiefe, wobei die Iso-Perspektive das Einbeziehen hochgelegener Kampfpositionen auf Dächern oder Felsen ermöglicht. Dank Transparenzeffekten verliert man seine Mannen so auch hinter Gebäuden, Bäumen etc. nicht aus den Augen. Und dynamische Lichteffekte während der Nachteinsätze oder Fights in dunklen Minen sorgen ebenso für Atmosphäre wie die vielen gesprochenen Dialoge.
Pünktlich zum Spätherbst sollen sich Sir-Techs Miethelden auf in den Süden machen. Und wir werden dann im Rahmen eines ausführlichen Tests Manöverkritik üben. (st)

Railroad Tycoon II

Erst wollte Pop Top Software die digitale Modelleisenbahn ja „Iron Horse" nennen. Mit dem Erwerb der Titelrechte an Sid Meiers Klassiker von Microprose hat das Game nun freilich einen viel zug-kräftigeren Namen.

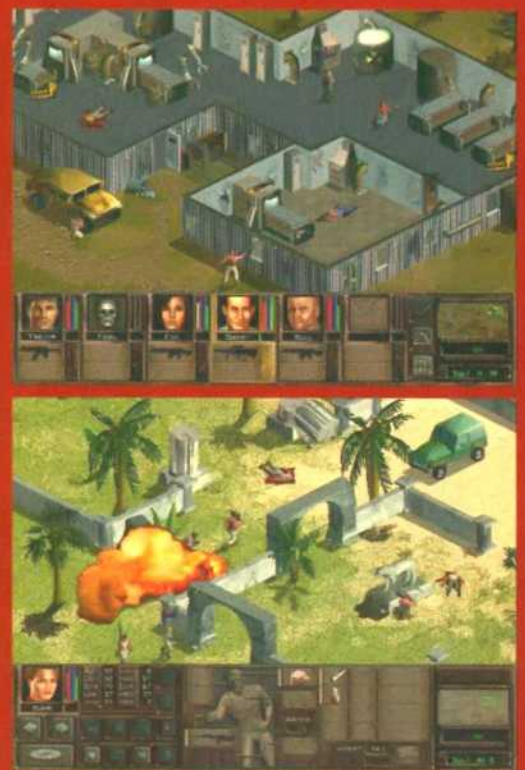
Das kam Firmenchef Phil Steinmeyer (dessen Handschrift unter anderem die beiden Rundenstrategicals der „Heroes of Might & Magic" tragen) als eingefleischtem Fan des Megasellers aus dem Jahre 1990 sicher entgegen. Und getreu dem Motto „Never change a winning Team" wird sich am bewährten Spielprinzip auch grundsätzlich wenig ändern:
Man verlegt fleißig Schienen, was sich dank Drag-and-Drop nun deutlich komfortabler gestaltet als anno Vorgänger. Man bindet Städte an, transportiert Waren oder Passagiere, handelt mit Aktien und vergrößert so sein Firmenimperium. Im Gegensatz zum Original ist man dabei

„Voraussichtlich wird es auch Eisenbahnräuber geben – und natürlich Pinkerton-Detektive, die deren Überfälle verhindern sollen."
(Phil Steinmeyer, Firmenchef von Pop Top Software)

allerdings nicht mehr an eine Company gebunden. In der Zeit von 1804 bis ins Jahr 2000 wird es der Spieler mit 34 Gütern sowie 51 Loks von dampfgetriebenen Oldies bis hin zu Hochgeschwindigkeitszügen und eventuell auch Magnetschwebebahnen zu tun bekommen.
Statt spartanischer Draufsichtoptik baut Pop Top auf zoom- und rotierbare Iso-Landschaften mit einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten. Gouraud-Shading, Texture-Mapping, nette Wasser- und Rauchanimationen lassen sich dabei zugunsten einer höheren Spielgeschwindigkeit abschalten. Das Gamedesign soll sehr einsteigerfreundlich sein und ohne großes Handbuchstudium Spaß von der ersten Minute an versprechen. Dennoch gibt es genügend Komplexität, um auch detailverliebte Profis ausreichend zu beschäftigen: Strecken müssen für den Betrieb von Elektroloks umgerüstet werden, Dampfmaschinen benötigen regelmäßig Wasser, und wer Sand auf die Geleise streut, bewältigt Steigungen besser.
Voraussichtlich 32 Spieler werden sich via Netzwerk oder Internet Konkurrenz machen dürfen. Und selbst mit einer 28.800 Baud-Verbindung soll die Bahn hier noch pünktlich fahren. Solisten können aber selbstverständlich auch die CPU in die Chefetagen der Mitbewerber delegieren oder sich gleich ganz ohne Kontrahenten dem Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur à la „Sim City" widmen.
Zum Weihnachtsfest heißt es dann: Bahn frei für ein klassisches Spielkonzept. Vielleicht stehen die Signale ja bereits auf Hit? (st)



Schlaflos in Arulco: Bald wird auch nachts gekämpft


Die augenfälligste Neuerung: Iso-Einsatzgebiete in SVGA

Jagged Alliance 2

HERSTELLER:	Topware/Sir-Tech
GENRE:	Genre-Mix
ERSCHEINT:	Oktober 1998



Zu den Betätigungsfeldern zählt auch Südengland



Die wunderschöne Iso-Landschaft läßt sich aus verschiedenen Perspektiven betrachten

Railroad Tycoon 2

HERSTELLER:	Pop Top Software/Take 2
GENRE:	Genre-Mix
ERSCHEINT:	Dezember 1998

APACHE HAVOC

Um die digitale Lufthoheit gegenüber Simulationsveteranen wie Mindscape oder Novalogic zu erringen, hat sich Empire für diesen Herbst etwas Besonderes einfallen lassen: zwei der weltbesten Kampfhelis im Doppelpack.



US-Spitzentechnologie im Apachen oder russische Funktionalität im Hokum: Sie haben die Wahl

In vier Kampagnen wird von befestigten Pisten aus ebenso gestartet wie vom Deck eines Flugzeugträgers



Zwei für eins

In wenigen Wochen sollen westliche und östliche Spitzentechnologie zum direkten Vergleich auf dem PC starten: Den amerikanischen Luftindianer AH-64D Apache Longbow braucht man nach Versoftungen wie „Apache Longbow" von Jane's oder Mindscapes aktuellem „Team Apache" wohl keinem Freund des Genres mehr groß vorzustellen. Sein russisches Gegenstück, die Mil-28N Havoc B, kennen Heimpiloten dagegen überwiegend aus Feindeshand – diesmal haben sie die Qual der Wahl.



Wetterfühliges Gameplay: Regen schränkt u.a. die Wirkung von Täuschkörpern ein

Wind und Wetter

Beiden Maschinen werden vier dynamisch strukturierte Kampagnen in Asien, Amerika und Osteuropa offenstehen, beide werden es bei Tag und Nacht mit MiG-29, Ka-50 Hokum, Mi-24 Hind, F-16, T-80, M1A2 Abrams und ähnlichem Kriegsgerät zu tun bekommen. Auf das Wetter soll dabei freilich kein Verlaß sein, denn innerhalb der Missionen mag aus Sonnenschein unvermutet ein dicker Monsunregen werden. Entsprechend der jeweiligen Geographie wird man u.a. auch auf die Sicht beschränkende Dunstschwaden stoßen. Bei Schneegestöber verlieren die Flares (Leuchtkugeln gegen hitzesuchende Raketen) an Intensität, und bei strömendem Regen fallen die dünnen Aluminiumstreifen der Chaffs (Radartäuschkörper) wie Blei vom Himmel. Anders gesagt: Hier wird Petrus so direkt wie nie zuvor ins Spielgeschehen eingreifen.

Zwei von gleichem Schlag

Apache AH-64D und Havoc B sind keineswegs grundverschiedene Helikopter, wurden sie doch **in der Realität als direkte Konkurrenten konzipiert**: Beide Maschinen dienen in erster Linie der Panzerabwehr, beide benötigen mit Pilot und Bordschütze (er markiert alle relevanten Ziele und ist für die Verteidigung mittels Täuschkörpern zuständig) zwei Mann Besatzung. Auch die Bewaffnung mit 30mm-Kanone, Anti-Air-Missiles und panzerbrechenden Raketen sowie das über dem Rotor angebrachte Radarauge haben der US-Hubschrauber und sein russisches Pendant gemeinsam. Interessanterweise ist aber kein direktes Luftduell zwischen den beiden Panzerknackern historisch verbürgt.





Praktisch gleichwertige Kampfhubschrauber: links die russische Mil-28N Havoc, rechts der amerikanische AH-64D Apache



Fakten

* 2 Helikopter zur Wahl
* 4 dynamische Kampagnen
* 250 Quadratkilometer pro Mission
* wechselhaftes Wetter bei Tag und Nacht
* 30 Sichtperspektiven
* Easy-Modus für Einsteiger
* 8 Multiplayer
* unterstützt alle gängigen 3D-Karten und Force Feedback

250 Quadratkilometer Einsatzgebiet pro Mission werden von texturierten und per Gouraud Shading geglätteten Polygoneinheiten bevölkert

Details für Kenner

Der hohe Grad an Realismus wird beim Wetter aber nicht haltmachen, denn sämtliche Flug- und Fahrzeuge sollen sich sowohl physikalisch als auch grafisch bis ins kleinste Detail korrekt bewegen. Zum Beispiel hängen die Rotorblätter in Ruhestellung sichtbar durch, während sie sich bei extremen Manövern leicht nach oben biegen. Der Spieler wird dies aus alles in allem 30 Blickwinkeln zu sehen bekommen, darunter verschiedenste Cockpitperspektiven, Freund/Feind-Sicht, Vorbeiflug sowie dreh- und zoombare Außenkameras.
Empire hat eigens eine neue Grafikengine entwickelt, um den besonderen Ansprüchen einer Hubschraubersimulation gerecht zu werden. Im Gegensatz zu Jets sind hier ja Tiefflüge durch zerklüftete Berglandschaften, über Felder, Wälder oder Steppen hinweg erste Pilotenpflicht. Man wird sich durch Flußläufe schlängeln, in Lichtungen verstecken oder mit seinem Radarauge über kleine Hügel peilen dürfen. Trotz der Größe des Einsatzgebietes (250 Quadratkilometer pro Mission) verspricht der Hersteller dabei Detailreichtum fürs Auge: Allein in Osteuropa werden sich schon mehrere tausend Strommasten aneinanderreihen.



Die vorgerenderten Cockpits wird man schwenken oder aus vorgegebenen Blickwinkeln betrachten können

Und sonst?

Daß man in England auch optionstechnisch nicht hinter der Konkurrenz zurückstecken will, versteht sich von selbst. Da wird es optional Unterstützung für jede gängige 3D-Karte geben, dito für Force-Feedback-Knüppel. Während der Flüge sollen stimmige Begleitmelodien, schmissige Effekte sowie glasklare Sprachausgabe für den richtigen Ton sorgen und ein Easy-Flight-Modus mit vereinfachter Steuerung für Freude bei Neulingen am Himmel. Müssen wir die ebenfalls vorgesehenen Netzwerk- und Internet-Duelle für bis zu acht Rudelflieger überhaupt noch erwähnen?
Erwähnenswert ist dagegen, daß Empire bereits jetzt über nachgeschobene Zusatz-CDs (u.a. für Konflikte à la „Comanche vs. Hokum") nachdenkt. Man ist also sicher, mit dem Duett für zwei Rotoren einen echten Publikumsmagneten im Programm zu haben. (rf)



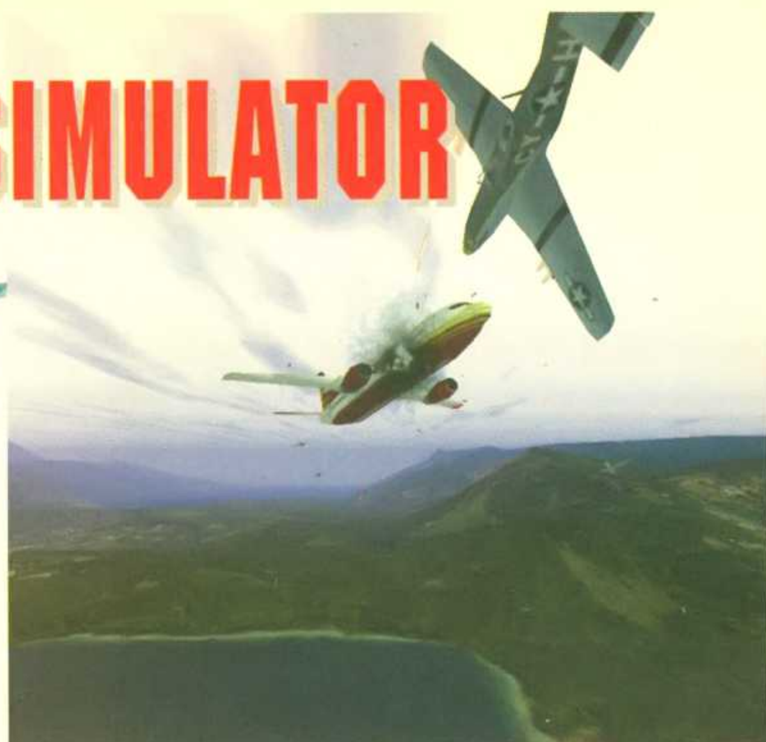
Grafikschmankerl wie dieser leuchtende Abendhimmel sollen nicht nur 3D-Karten vorbehalten sein

1 Apache/Havoc

HERSTELLER:	Empire
GENRE:	Helikoptersimulation
ERSCHEINT:	Oktober 1998

COMBAT FLIGHT SIMULATOR





Über eine Importfunktion dürfen beliebige FS-Modelle wie diese Boeing übernommen und bewaffnet werden

FS-Piloten sind traditionell ein ziviles Völkchen, das auf akkurate Simulation von Cessna & Co. Wert legt? Egal: Noch dieses Jahr ist es mit dem himmlischen Frieden vorbei, denn Weihnachten hängt Microsoft den Kunden erstmals Bomben und MGs an den Baum!





Zwei Kampagnen, 36 Missionen und acht WW2-Maschinen wie Focke-Wulf oder P51D Mustang



Neben dreh- und zoombaren Außenansichten wird es auch ein virtuelles und interaktives Cockpit geben

Rasante Dogfights statt exakter Landungen, Bombardements von Brücken, Flughäfen und Fabrikanlagen statt gemächlicher Ausflüge: Die kriegerische Variante des traditionsreichen Zivis wird zwei WW2-Kampagnen mit je 18 Missionen über England (1940) oder Europa (1943 – 1945) bereitstellen. Die Aufträge orientieren sich dabei überwiegend an historischen Gegebenheiten und den persönlichen Erinnerungen ehemaliger Piloten. Gelegentlich wollen die Designer aber auch ihre Phantasie fliegen lassen – etwa, indem ein unter dem Eiffelturm geparkter Kübelwagen zerstört werden soll.

Eine Boeing 737 im Dogfight?

Je nach gewählter Seite wird der Spieler mit einem von insgesamt acht Vögeln wie Hurricane, Spitfire, Messerschmitt oder Focke-Wulf abheben. Man wird aber auch Maschinen aus den Vorfliegern übernehmen dürfen. Wer also schon immer mal wissen wollte, wie eine Boeing 737, eine Cessna oder eine F-16 im Zweiten Weltkrieg abgeschnitten hätten, kann das via Importfunktion unter wirklichkeitsnahen Verhältnissen nachprüfen. Über fotorealistischem Terrain soll eine ausgefuchste Kollisionsabfrage nämlich garantieren, daß jede Kugel auch genau dort Schaden anrichtet, wo sie einschlägt. Ein durchsiebtes Cockpit legt so Funkanlage und Anzeigen lahm, ein Treffer in die Flügel beschädigt eventuell Tanks oder Hydraulik, verändert aber auf alle Fälle die Aerodynamik.

Auch ein einseitig blockiertes MG oder eine ungleich verteilte Bombenlast sollen sich auf das Flugverhalten auswirken. Ja, die eigene Maschine wird sich sogar von herumschwirrenden Wrackteilen ein paar Beulen holen können! Treffer werden durch Einschußlöcher, Rauch oder ein sich ausbreitendes Feuerchen visualisiert. Und der Einsatz einer 3D-Karte wird den texturierten Polygonfliegern zusätzlich Nebel, Schattenwurf sowie geglättete Kanten bei Auflösungen bis 1152 x 864 Pixel einbringen.

Daß sich Piloten das Leben mit unlimitierter Munition, unendlich viel Treibstoff und Lebensenergie sowie permanentem Schönwetter erleichtern dürfen, ist ebenso selbstverständlich wie die Multiplayer-Optionen für bis zu acht vernetzte Krieger mit- oder gegeneinander. Ein ausgereiftes Programm also – aber das sollte für den jüngsten Sproß einer bald 20 Jahre alten Serie ja auch selbstverständlich sein. (rf)

Combat Flight Simulator

HERSTELLER:	Microsoft
GENRE:	Flugsimulation
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998

Produktinfo 018

HILFE, DIE AL



Nächsten Januar wird Ellen Ripley alias Sigourney Weaver auch am PC neu geboren: Wir liefern erste Infos vom digitalen Kampf der Alienbraut und ihres Teams gegen die garstigen Horrorbiester.



Dynamisch: Die zoomende und rotierende Verfolgerkamera zeigt die 3D-Action aus vielfältigen Perspektiven



Provisorisch: Die detailarme Heldenfigur wird noch überarbeitet

Im Auftrag von Fox starten die „Croc"-Macher bei Argonaut zum Jahreswechsel keine Silvesterraketen, sondern das Forschungsraumschiff Auriga. Getreu der Filmvorlage erwecken hier skrupellose Wissenschaftler (die im dritten „Alien"-Movie verstorbene) Ellen Ripley per Klonverfahren zu neuem Leben. Mit ihr gebären sie auch eine Alienkönigin, deren Brut sich bald über das gesamte Schiff ausbreitet. Für Ripley und eine Handvoll Mitstreiter beginnt damit ein gnadenloser Kampf ums Überleben.

Nachdem der Spieler aus den fünf zur Wahl stehenden Heldinnen und Helden (Ripley, Call, Johner, DiStephano oder Christie) seinen Favoriten ernannt hat, wird er sich in 3D-Korridoren mit dynamischer Kameraführung wiederfinden: Passend zur Angriffssituation zoomt das Objektiv mal hinter das Alter ego, schräg nach oben oder auch zur Seite – laut der Argonauten dürfen wir uns dabei auf Schockeffekte satt gefaßt machen.

Im Vordergrund stehen 13 teils recht knobelige Missionen, darunter ein längerer Tauchgang und die finale Selbstzerstörung der Auriga. Zur Selbstverteidigung will man den zunächst leicht bewaffneten Protagonisten allerlei Sprengsätze und Extrawaffen „in den Weg legen", denn überall wimmelt es von Aliens. Das Angebot wird von Embryonen über die Königin bis hin zu Mutanten reichen.

Für das Direct3D-Design der düsteren Raumschiffkorridore, futuristischen Waffen und Uniformen stand das tatsächliche Filmset Pate; auch die Soundeffekte wurden in Zusammenarbeit mit der Movie-Crew entwickelt. Im Austausch entwarf Argonaut übrigens das kleine Videospiel, welches am Beginn der Kinovorlage eine Kamerafahrt durch das Raumschiff „Betty" einleitet. (rl)

Alien: Resurrection

1

HERSTELLER:	Fox Interactive/Argonaut
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	1.Quartal 1999



Teamwork: An den Rendermovies hat die Filmcrew mitentwickelt

Replay für Ripley

In „Alien: Die Wiedergeburt" hatte Ellen Ripley keineswegs ihre letzte Begegnung der unheimlichen Art. Für ein **fünftes Alien-Movie** sind die Verträge bereits unterzeichnet, noch dieses Jahr beginnen die Dreharbeiten **wieder mit Winona Ryder und Sigourney Weaver** in den Hauptrollen. Mit Teil sechs der populären SF-Saga und damit dem vorläufigen Alien-Finale ist kurz nach der Jahrtausendwende zu rechnen.



Nächstes Jahr kommen sie wieder: Sigourney Weaver und Winona Ryder in „Alien: Die Wiedergeburt"

IENS KOMMEN!

ALIENS VERSUS PREDATOR

Zwei der furchterregendsten Kreaturen der Filmgeschichte treffen demnächst in einem 3D-Egoshooter aufeinander. Und der Spieler hat die Wahl, mit welcher er auf Menschenjagd gehen will!



Wieder entfleuchen genmanipulierte Bestien aus einem Forschungslabor, wieder steckt Fox Interactive hinter der Katastrophe. Ab Dezember haben Sie damit die Wahl, als außerirdischer Predator gefangene Artgenossen zu befreien oder als bissiges Alien eine Audienz mit der Königin anzustreben – auch die Uniform eines Soldaten zwecks Widerstand gegen die Bedrohung wird das Game zur Verfügung stellen.

Besagte Bedrohung wird in der spielerischen Praxis aus den jeweils konkurrierenden Rassen sowie weiteren Bio-Monstern bestehen. Die Wahl beeinflußt Merkmale wie Beweglichkeit, Widerstandsfähigkeit und Waffenausstattung. So erspäht das Auge des Predators noch die geringste Wärmequelle, um sie mit Schulterkanone oder messerscharfen Frisbees anzupeilen. Das Alien plättet seine Feinde dagegen selbst an der Decke kraxelnd mit Säure, Peitschenschwanz oder Teleskop-Beißerchen. Etwas leichter tut sich der Soldat mit Uzi, Granaten, Flammenwerfer und Infrarotbrille.

Anders als bei der sehr geradlinigen und eher grundsätzlich als tatsächlich ähnlichen Vorlage für Ataris Jaguar-Konsole, wird der Spieler in den 50 komplex ausgestatteten PC-Dungeons von verzweigten Tunnels, Mini-Puzzles, hektischen Fluchtsituationen sowie Mittel- und Endgegnerkämpfen bei Laune gehalten. Bei nichtlinearem Gameplay nimmt man es auch gerne in Kauf, gelegentlich bereits bewältigte Abschnitte erneut besuchen zu müssen, um dort Bewegungsmelder, Munition, Energiebatterien oder andere Items nachzuholen.

Optisch wollen die Entwickler von Rebellion mit besonders realistischer Animation ihres Gruselkabinetts brillieren: Im Mehrspielermodus lassen sich da sogar die Gesichter der einzelnen Rekruten unterscheiden! (rl)



Herzerwärmend: Der Flammenwerfer ist eine von sieben geplanten Extrawaffen



Wirkungslos: Die Granate allein macht dem Predator keine Pein



Augenschmaus: Explosionen und Animationen auf dem Niveau des Grafikmeilensteins „Unreal"

Aliens vs. Predator

HERSTELLER:	Fox Interactive/Rebellion
GENRE:	3D-Egoshooter
ERSCHEINT:	Dezember 1998

Zwei von einem Schlag

Die Begegnung der Megamonster wurde auf Zelluloid zwar nie realisiert, ist aber dennoch keine Premiere. Seit 1979 das erste „Alien" im Kino die Besatzung des Raumkreuzers Nostromo verspeiste und 1987 der „Predator" im Dschungel Jagd auf Arnold Schwarzenegger machte, bekriegten sich beide Biester in **Comics und Videospielen** – etwa in Capcoms 2D-Arcadeprügelei „Aliens vs. Predator" oder Activisions gleichnamigem Jump & Run für Nintendo-Konsolen. Vorbild für die PC-Version ist der 1994 unter gleichem Titel aufgelegte 3D-Egoshooter für Ataris Jaguar-Konsole, der wiederum von den Comics aus dem Dark Horse Verlag inspiriert wurde.



Raubtiere unter sich: „Aliens vs. Predator" auf Ataris Jaguar

Ultra Fighters

Flugsimulationen aus dem Zweiten Weltkrieg sind ein alter Hut, und die x-te F-22 reißt auch keinen Piloten mehr aus dem Schleudersitz. Ergo setzt Interactive Magic auf futuristische Himmelsstürmer aus Plastik, Leichtmetall und Laserkanone.



Elf futuristische Ultralight-Fighter werden simuliert, das Geld für Anschaffung und Ausrüstung muß sich der Spieler durch Erfolge verdienen



Es wird eine programminterne Flugschule geben, dazu ein Online-Lexikon mit Infos über Maschinen und Equipment

Desert Storm 2600

Daß es im 26. Jahrhundert nur noch wenige Ölquellen gibt, weckt bei Saddams Erben Begehrlichkeiten: Der fiktive Staat Zindo will sich die letzten Pfützen des schwarzen Goldes mit Waffengewalt unter die schmutzigen Nägel reißen. Da schreibt sich der aufrichtige Spieler natürlich mit Freuden bei einer Friedensgruppe ein, um den Konflikt unfriedlich beizulegen...

Soweit der Hintergrund für neun Kampagnen mit insgesamt 60 Missionen, die fortschrittliche PC-Piloten diesen Herbst erwarten. Fortschrittlich vor allem wegen des simulierten Fluggeräts: Statt konventioneller Düsenjets läßt Interactive Magic Ultraleicht-Jäger mit Elektroantrieb und Laserkanonen abheben. Die schlanken Futuro-Vögel wird es in elf Typen geben, vom trägen Bomber bis hin zum flinken Kampfflieger. Die verschiedenen Modelle werden nach und nach zugänglich, sofern der Spieler genug Bares für Anschaffung, Wartung und individuelle Bewaffnung aufbringen kann.

Das benötigte Geld fließt natürlich durch Erfolge in die Kriegskasse – bei zahllosen Dogfights etwa, aber auch durch Zerstörung feindlicher Hafenanlagen, Flugpisten und Nachschubdepots. Darüber hinaus sollen Schiffe und Magnetschwebebahnen im südpazifischen Luftraum relevante Angriffsziele abgeben.

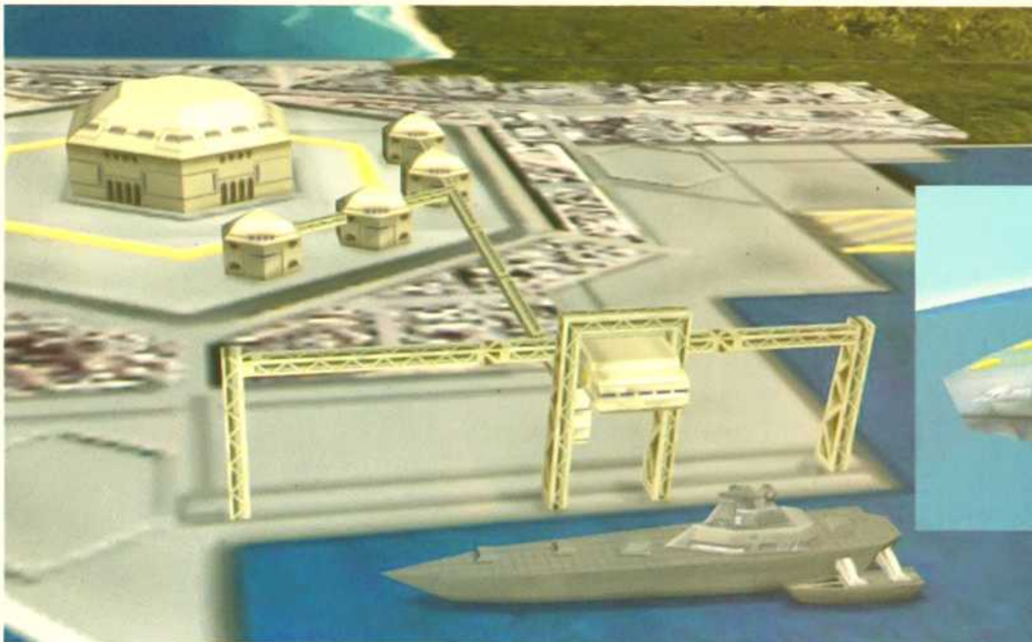
Laserbestückte Leichtgewichte

Stellvertretend für alle elf simulierten Ultralights seien an dieser Stelle drei der Angriffsjäger kurz vorgestellt: Die einsitzige **Laserback** bringt es dank Elektromotor auf eine Geschwindigkeit von 140 Knoten und steigt dabei bis 2.500 Fuß. Der wendige **Bullhead** hingegen erreicht mühelos 200 Knoten und zieht gar noch in 9.000 Fuß Höhe seine Kreise – klar, daß ihn sich nur besserverdienende Piloten leisten können. Als Gegenstück wartet in den feindlichen Zindo-Hangars der **Dragon** – gleiche Höhe, aber nur 180 Knoten Toptempo.









Feindinstallationen wie Kraftwerke oder diese Hafenanlage sind ebenso Angriffsziele wie zahllose Jäger des Gegners



Je nach Mission startet der Spieler entweder von befestigten Landepisten oder per Katapult von einem schwebenden Flugzeugträger

Schwere Gefechte in leichten Jets

Die Vorteile der zukünftigen Leichtflieger liegen bei Beschleunigung und Wendigkeit, ihre Nachteile in der kaum vorhandenen Traglast: Da wohl in den meisten Fällen auf das Mitführen von ferngelenkten Raketen verzichtet werden muß, ergeben sich als logische Konsequenz eher altmodische Luftkämpfe. Wenn man also Gegner mit Himmelsschleifen ausmanövriert, um sich selbst in eine günstige Schußposition im Rücken des Feindes zu bringen, läßt der gute, alte Rote Baron grüßen.
Der fliegende Friedensapostel wird entweder von befestigten Pisten zum Einsatz abheben oder sich von einem schwebenden Flugzeugträger ins Kampfgebiet bringen lassen und dort per Röhrenkatapult starten. Bei Bombereinsätzen darf sogar wahlweise der Platz des Piloten mit dem des Bordschützen vertauscht werden. Und selbstredend werden auch Rudelflieger nicht zu kurz kommen, denn für bis zu acht Multiplayer in einem lokalen Netzwerk oder dem Internet sind Team-Fights und Deathmatches vorgesehen.



Mangels Lenkraketen sind klassische Flugmanöver wie Immelmann und Split-S auch anno 2600 noch modern

Technik von heute im Look von übermorgen

Mögen die fliegenden Leichtgewichte noch so futuristisch aussehen, ihre Entstehung verdanken sie herkömmlicher Technik. In der Tat sollen sich die texturierten Polygonobjekte (Flieger, Schiffe und Gebäude) sogar ohne 3D-Beschleuniger noch halbwegs sehenswert in Szene setzen. Flüssiger und deutlich effektreicher dürfte der Flugverkehr aber mit einem Grafikturbo unter der Haube des Rechners ablaufen. Bei den Ansichten wird man aus einem Dutzend Perspektiven wählen dürfen, darunter auch zahlreiche dreh- sowie zoombare Außenkameras. Auch beim Sound will der Hersteller nicht kleckern, sondern mit Sprachausgabe und Effekten ranklotzen.
Bescheiden dagegen die Hardwareanforderungen des actionorientierten Flugis: Ein P133 soll zumindest theoretisch genügen, um mit Ultra Fighters abheben zu können. Und wer im Cockpit auf besonders aufrüttelnde Erlebnisse hofft, darf zum Force Feedback-Knüppel greifen. Na, denn: Guten Flug! (rf)



In den zweisitzigen Bombern darf optional auch der Posten des Bordschützen übernommen werden



Das runde Dutzend Außen- und Cockpitperspektiven dürfte ohne 3D-Karte nicht ganz so gut aussehen

Ultra Fighters

HERSTELLER:	Interactive Magic
GENRE:	Action-Flugsimulation
ERSCHEINT:	September 1998

Tellurian Defence

Man nehme eine große Portion „Wing Commander", füge etwas „G-Police" hinzu und schmecke mit einer Prise „X-Com" ab. Das Menü wird noch diesen Herbst von Psygnosis serviert – ein Festschmaus für PC-Piloten?



Riesigen 3D-Objekten wie diesem Trägerschiff wird man häufiger begegnen

Daß die Erde von Umweltkatastrophen geschwächt ist, kommt zwei Alien-Rassen auf Expansionskurs gerade recht: Greys und Yatz rüsten zur Invasion, die der Spieler in 30 Missionen zurückschlagen soll. Im Auftrag einer Spezialeinheit bzw. dem Cockpit eines futuristischen Kampfjets wird man über eine Vielzahl exotischer Waffen sowie bis zu vier zunehmend fähigere Wingmen gebieten.

Luftschlachten für bodenständige Wing Commander

Weil irdische Waffentechnologie wie MG, Luft/Boden- oder Luft/Luftraketen gegen außerirdische Invasoren nur anfangs Siege garantiert, müssen Alien-Artefakte erbeutet werden – „X-Com" läßt grüßen. Auch hier soll der Feind recht schlau zur Sache kommen, zudem kann er auf 20 verschiedene Feuerwerkskörper, riesige Mutterschiffe sowie willige Bodentruppen zurückgreifen. Und sogar das Wetter hat sich gegen die Menschheit verschworen: Während der Tag- und Nachteinsätze ist mit Tornados, Schnee- und Elektronenstürmen zu rechnen.

Als Schlachtfelder werden verschiedenste Erdlandschaften dienen, etwa Städte, Wüsten, Eisfelder und der Meeresgrund. Damit auch der fliegende Nachwuchs in Häuserschluchten, Canons und Tunnels eine Chance hat, sind drei Schwierigkeitsgrade vorgesehen. Und weil Psygnosis spätestens seit „G-Police" als Experte für beschleunigte 3D-Grafik gilt, wird von Lensflares über transparente Wolkenbildung bis hin zu Megaexplosionen kein spektakulärer Effekt unberücksichtigt bleiben. In Sachen Begleitmusik komponieren die Schöpfer des Scores von „Wipe Out 2097" gerade Stücke, die sie als „Dark Techno" bezeichnen.

Für zusätzliche Motivationsschübe sollen Zwischensequenzen und verschiedene Lösungswege der dynamisch am Spielverlauf orientierten Aufträge sorgen. Und wem das nicht genügt: Eine Option für bis zu 16 vernetzte Multiplayer ist ebenfalls versprochen. Da sage noch mal einer was gegen die englische Küche… (maz)



Im Hangar darf der Spieler seinen Jet für jede Mission neu ausrüsten



Spektakuläre Explosionen lassen den Monitor zittern

Psygnosis goes Star Trek

Für Storyboard und Teile des Missionsdesigns wurde der SF-Autor Morgan Gendel verpflichtet, aus dessen Feder eine ganze Reihe Drehbücher zu Star-Trek-Serien (eine seiner TNG-Episoden wurde sogar mit dem „Hugo Award" prämiert) flossen. Er sollte insbesondere **glaubwürdige Spielcharaktere** wie Generäle, Waffenexperten und den Präsidenten entwerfen.



Ein Enterprise-Autor als Co-Designer: Morgan Gendel

Tellurian Defence

HERSTELLER:	Psygnosis
GENRE:	SF-Actionflugi
ERSCHEINT:	Herbst 1998

„Jeder der versagt, den listigen hereinzulegen und den starken zu besiegen... wird als letztes mein zufriedenes lächeln sehen, wenn der stahl meiner klinge durch sein fleisch dringt."

Warlords III
Darklords Rising™

Das Kriegsepos von Eroberung und Strategie geht weiter...

ERWEITERTE SPIELTIEFE 4 NEUE Kampagnen und 15 neue Einzelszenarios **plus** die Original Szenarios

FORTSCHRITTLICHE KI Die aggressive, herausfordernde KI paßt sich jedem Gegner an, kontert Zug um Zug und entwickelt ihre eigenen dynamischen Strategien.

NEUE MULTIPLAYER-SPIELE Führen Sie Ihre Armeen in 9 neuen Multiplayer Kampagnen mit bis zu 8 Spielern, u.a. CAPTURE THE FLAG, FORTRESS, KING OF THE HILL und CLASH OF THE TITANS. Alle Kampagnen sind für das Multiplayer Spiel über die Red Orb Zone und für MPLayer, TCP/IP und LAN optimiert.

MEHR HELDEN/EINHEITEN 5 neue Helden und 31 neue Einheiten erweitern das Spiel auf jetzt 15 Helden und 95 Einheiten, jede mit ihren eigenen Eigenschaften und Spezialfähigkeiten.

MEHR ZAUBER 19 neue Zauber und 9 neue Fähigkeiten ergänzen das Spiel auf insgesamt 35 Zauber und 40 Fähigkeiten

PLUS Umfassender Spieleditor, gleichzeitige Züge im Echtzeit Modus und zufällig variierende Karten

Dieses Spiel ist ein Vollprodukt.



Erhältlich August '98

PC CD-ROM

developed by



published by



www.warlords3.com

Produktinfo 019

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

„Leider wollte keiner der Kollegen das Motion Capturing der Stürze übernehmen..."


Reza Abdolali, Pressesprecher bei Virgin Deutschland

?: Nach den drei arcadelastigen Autorennspielen der „Bleifuß"-Serie jetzt plötzlich eine Motorradsimulation – woher kommt der Sinneswandel bei Milestone?
RA: *Die Jungs wollten halt irgendwann etwas Neues ausprobieren, und da es zu Beginn der Programmierarbeiten noch kein Superbike-Game mit offizieller Lizenz und authentischen Strecken gab, lag die Idee nahe. Aber schließlich existiert ja auch hier ein Arcade-Modus, und die nächsten „Bleifuß"-Titel sind ebenfalls schon in Vorbereitung.*

?: Gibt es denn wenigstens echte Biker im Milestone-Team?
RA: *Na, jedenfalls mehr als echte Autorennfahrer! Tatsächlich gibt es sowohl bei Milestone als auch bei Virgin passionierte Motorradfahrer, an Testern herrscht also kein Mangel. Für dieses Projekt arbeiten wir außerdem eng mit einigen Profipiloten zusammen, darunter der derzeitige Weltmeister Carl Fogarty. So erhalten die Programmierer wertvolle Hinweise in bezug auf das Gegner- und allgemeine Fahrverhalten.*

?: Die Polygonpiloten werden ja unabhängig von ihrer Maschine animiert, gab es auch Motion Capturing für die Crashes?
RA: *Tatsächlich wurden etliche Producer als „Dummies" für die Hochgeschwindigkeitsstürze vorgeschlagen – aus irgendeinem Grund wollte es dann aber doch keiner machen. Also mußte sich das Team stundenlang Crashvideos ansehen, um herauszubekommen, wie verschiedene Stürze ablaufen.*



Außer John Kocinski stehen noch 17 weitere Fahrer aus zwölf Originalteams zur Disposition



Durch Schattenwurf in Echtzeit gewinnt die Optik zusätzlich an Realismus


Wie im Fernsehen: die Verfolgerkamera am Hinterreifen

Wenn der Sommer vorbei ist, wird eben am PC weitergerast: Ab Oktober starten die „Bleifüße" von Milestone erstmals ihre Feuerstühle! Uns haben die Italiener schon mal vorab den Zündschlüssel ausgehändigt.

Wer aufgrund der Milestone-Firmengeschichte einen schnörkellosen Arcaderacer erwartet, liegt zumindest halb daneben: Superbike World Championship wird zwei komplett voneinander getrennte Spielmodi bieten, die jeweils mehrere Rennoptionen enthalten.
Im Arcade-Mode, dessen Fahrphysik in etwa einem Spielhallenautomaten entsprechen soll, dürfen somit die üblichen Einzelrennen gegen die Uhr bzw. den Ghost einer gespeicherten Altfahrt sowie eine vereinfachte Meisterschaft ausgetragen werden. Die Einstellungsmöglichkeiten der eigenen Maschine beschränken sich dabei auf Federung, Reifenwahl und Schaltung; von Statistiken oder Tabellen bleibt der Pistenrowdy weitgehend verschont. Ganz anders im Simulationspart. Hier werden sich sämtliche Entscheidungen vom Reifendruck bis hin zur Feinabstimmung des Getriebes auf den Rennverlauf auswirken. Jeder der zwölf bis ins Detail der Wirklichkeit nachempfundenen Kurse erfordert daher zumindest ein paar Testrunden, ehe man sich am Rennwochenende in Zeittraining, Qualifikation und schließlich die beiden Läufe stürzt.
Damit nicht genug der Authenti-

Im Simulationsmodus ist bis hin zu den Zahnkränzen alles verstellbar

Rangeleien beim Start sind auch am Monitor keine Seltenheit

zität: Zwar wird nur die größte Rennklasse (ab 750 ccm aufwärts) simuliert, doch stehen dem PC-Piloten dank offizieller SBK-International-Lizenz 18 Fahrer der 97er-Saison zur Auswahl – allesamt von der Helmbemalung bis hin zur Stiefelwerbung ihren realen Vorbildern nachempfunden. Selbst die Bikes sind mit den jeweiligen Sponsorenstickern beklebt. Wer sich diese nicht in schmerzhaften Stürzen von der Verkleidung schmirgeln will, dem wird eine ganze Palette an Fahrhilfen zur Verfügung stehen. Neben den genretypischen Lenk-, Schalt- und Bremsassistenten findet sich hier auch Originelles wie die automatische Gewichtsverlagerung. Da Mensch und Maschine nämlich unabhängig voneinander berechnet werden (ungewöhnlich!), lassen sich Schwerpunkt und Luftwiderstand durch die Körperhaltung des Piloten verändern: Beim Beschleunigen und auf langen Geraden lehnt man sich logischerweise nach vorne, während sich beim Anbremsen vor Kurven eine aufrechtere Sitzposition empfiehlt. Entsprechender Aufwand wird auch bei der Animation der virtuellen Fahrer betrieben, die sich quasi frei auf ihren Sätteln bewegen. Wenn sich ein Feld von 32 Teilnehmern (die im Netzwerk auch alle von menschlichen Spielern gesteuert werden können) durch eine Schikane schlängelt, verschwimmen daher die Grenzen zwischen Game und TV-Übertragung. Das liegt auch an der intelligenten (Replay-)Kameraführung, die sich nicht stur auf den Spieler konzentriert, sondern automatisch wegzoomt, um spannende Zweikämpfe ins Bild zu rücken. Selbstverständlich werden dabei alle gängigen 3D-Turbos unterstützt, was sich in einem rasend schnellen Grafiktempo und den üblichen Transparenzeffekten bei Schatten, Rauch und Bremsspuren bemerkbar macht.

Quasi „Bleihand" für Biker: Motorradrennen mit allen Schikanen

Kurzes Fazit: Wie es aussieht, könnte Milestone mit den Superbikes auch auf zwei Rädern einen neuen Meilenstein anrollen! (mz)

Die aktuelle Konkurrenz

Castrol Honda Superbike: Superbike-Simulation, Test in Ausgabe 8/98, 70 Prozent

Grand Prix 500cc: GP-Simulation, Test in Ausgabe 10/98

Siehe auch Begleit-CD

Motocross Madness: Arcade-Moto-Cross, Test in Ausgabe 10/98

Moto Racer 2: Arcade-Racer (Superbike/Moto-Cross), Test in Ausgabe 10/98

Superbike World Championship

HERSTELLER:	Milestone/Virgin
GENRE:	Motorradrennspiel
ERSCHEINT:	Oktober 1998

MOTOCROSS MADNESS

Der motorisierte Wahnsinn kennt bei Microsoft keine Grenzen: Nach „Monster Truck Madness 1 & 2" kommt aus dem Gates-Stall in wenigen Wochen ein Offroad-Rennen in vier Disziplinen für Feuerstühle.


Spektakuläre Stürze machen viel vom Reiz des Spiels aus

Nachdem die allradgetriebenen Schlammwühler in der zweiten Auflage deutlich besser gefielen, mögen auch ihre zweirädrigen Pendants überzeugen: Bereits das Video-Intro verspricht den Freunden von Geländemotorrädern Fun und Action pur.
So geht es in der Disziplin „Freestyle" darum, eine möglichst große Anzahl von 16 spektakulären Stunts fehlerfrei durchzuführen – wohlige Schauer vor dem Monitor sind garantiert, wenn der ungeübte Pilot beim Ausprobieren eines Freihand- oder Todessprungs zunächst immer wieder mit einem lauten Schmerzensschrei von der Maschine stürzt. Auch „Baja" ist keine leichte Übung: Beim Versuch, mit hohem Tempo durch Steinbögen zu jagen, bleibt man allzu leicht an einem Tor hängen. Beide Wettbewerbe werden auf freier Wildbahn in hügeligem 3D-Gelände ausgetragen.

Spektakuläre Stunts und Stürze

Richtig zur Sache wird man dann bei „Supercross" und „MX" kommen, wo nahezu jedes Mittel recht ist, um der Konkurrenz zu enteilen. Besonders auf den engen und teilweise überdachten MX-Strecken werden Kontrahenten umgefahren oder übersprungen, daß es eine wahre Freude ist. Schon mehr Platz zum Manövrieren bieten die 14 wunderschönen Freilandstrecken. Sie unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Länge und Beschaffenheit; man brettert wortwörtlich über Gras, Sand, Stock und Stein.
Doch was sind Optionsvielfalt, tolle Sounduntermalung und eindrucksvolle Grafik ohne sauberes Handling der Maschinen bzw. deren Fahrer wert? Wenig, wie man inzwischen auch bei Microsoft weiß. Tatsächlich steuerten sich Bike und Biker in unserer Vorabversion bereits mit einem herkömmlichen Joypad wunderbar weich und sauber – mit dem „Freestyle Pro" (stellen wir auf Seite 121 vor) soll das Programm dann zur Höchstform auflaufen, weshalb es dem „Freihandknochen" auch gleich beiliegt. Da es Motocross Madness ab Ende September aber auch solo zu kaufen gibt, finden Sie in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test. (maz)


In der Disziplin „Freestyle" sind 16 halsbrecherische Stunts möglich

Besonderheiten

- **4 originelle Disziplinen (u.a. 16 Stunts)**
- **große Auswahl an Strecken**
- **Fahrzeugtuning möglich**
- **8 Spieler im Netz, 4 im Internet, 2 per (Null-)Modem**
- **im Bundle mit dem neuen MS-Pad „Freestyle Pro" erhältlich**


In MX-Arenen wird gerast und gesprungen

Motocross Madness

HERSTELLER:	Microsoft/Rainbow Studios
GENRE:	Off-Road-Rennen
ERSCHEINT:	September 1998

F1 Racing Simulation
der zweite Lauf



Geldfrage: Scheitern die Lizenzverhandlungen mit der FIA, bleibt Schumi im weißen Ferrari sitzen – und die Nachbearbeitung mittels Editor dem Spieler überlassen

Nach Startschwierigkeiten wegen kleinerer Bugs hat UBIs Bolide seit dem Januar stetig an Vorsprung gegenüber der Konkurrenz gewonnen. Jetzt steht der Nachfolger zur derzeit akkuratesten F1-Sim in den Boxen – und wartet auf die Taufe.

Im großen und ganzen sind die Arbeiten am Sequel zwar abgeschlossen, doch hat die FIA noch keine Starterlaubnis erteilt – weiterhin verhandelt das französische Softwarehaus um die Lizenz für originale Teams und Fahrer der Saison '98. Ehe der Vertrag nicht unterzeichnet ist, darf wegen der peniblen F1-Organisatoren noch nicht einmal der Name des Spiels feststehen!

Wenn von zweistelligen Millionenbeträgen die Rede ist, zählt offenbar jede Kleinigkeit. Diese schmerzliche Lektion mußte auch Psygnosis einst lernen, als die FIA bzw. FOCA den Verkauf der Playstation-Version von „Formel 1 '97" wochenlang untersagte, nur weil angeblich ein Logo falsch plaziert war. Wir sind da großzügiger: Soll Schumi doch im schneeweißen Ferrari der Vorabversion sitzen, wenn nur das Gameplay stimmt – und wir die Welt mittels des neuen Editors selbst ins rechte bzw. rote Licht rücken können.

Ein großes Rennen im Lizenz-Leerlauf

Zu den vielen weiteren Neuerungen zählen der erst 1997 gebaute A1-Ring in Österreich sowie ein historischer Kurs. Insgesamt werden sich elf Teams mit je zwei Fahrern auf 18 WM-Pisten austoben dürfen. Die Chassis der Autos bekommen zusätzliche Optikdetails an Spoilern und Radaufhängung; auch Handling, Telemetrie und die Boxenarbeiten werden renoviert. Nach Training oder Qualifikation (wo bereits bis zu acht Multiplayer zugelassen sein werden) kann der Pilot dann z.B. Einstellarbeiten am Radstand durchführen. Der Motor des Ganzen soll jedoch die individualisierte KI der CPU-Driver werden: UBI Soft verspricht drastische Unterschiede beim Überholen einer Kämpfernatur wie Wurz oder eines defensiven Piloten wie Frentzen. (rl)


Retro-Racing: Vier Boliden aus den 50er Jahren rasen um einen fiktiven Straßenkurs



Hochglanz: Die 3D-Optik soll speziell aus Voodoo 2-Karten schick polierten Lack kitzeln

Die wichtigsten Neuerungen

Szenario Modus: 10 Schlüsselszenen aus realen Grand Prix, etwa die Schumi-Attacke gegen Villeneuve im Finale '97
Historischer Modus: 4 Boliden aus den 50er Jahren auf einer fiktiven Rennstrecke ähnlich der Nordschleife am Nürburgring
Komplettes Regelwerk: Vom Flaggensystem bis zur 107%-Regel bei der Qualifikation soll nichts fehlen
3D-Sound: räumliches Motorengebrüll
Grafikeffekte: Ganz neu sind u.a. Reflexionen am Lack
Editor: ermöglicht die Gestaltung eigener Pisten, Fahrzeuge und Cockpits

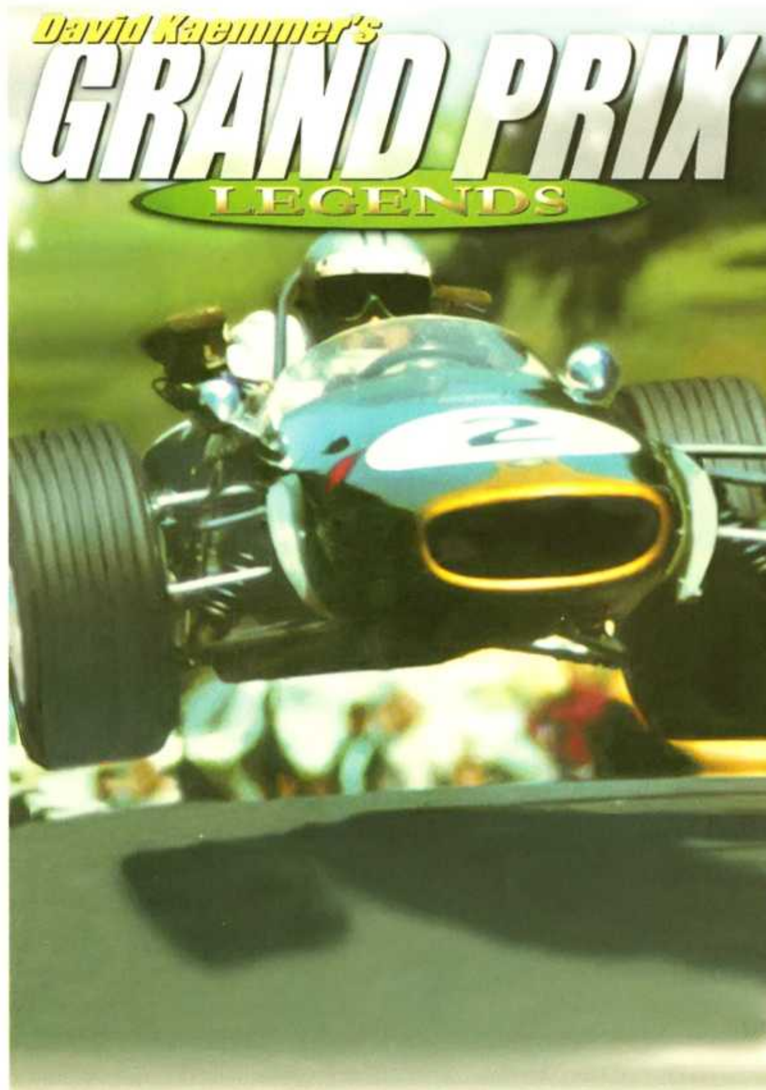
F1 Racing 2 (Arbeitstitel)

HERSTELLER:	UBI Soft
GENRE:	Rennsimulation
ERSCHEINT:	Oktober 1998


Der Beweis: Es winken viele Details


Simultan vollzieht der Digi-Pilot im virtuellen Cockpit die Lenkbewegungen des Spielers nach


Die beiden Rückspiegel sind im verwinkelten Stadtkurs von Monaco eine große Hilfe



Papyrus hat sein Versprechen gehalten und uns noch Wochen vor dem Verkaufsstart ein spielbares Muster des History-Racers geliefert. Es bestätigt die ersten Eindrücke aus dem Mai: Da kommen wahrhaft legendäre F1-Rennen auf uns zu!

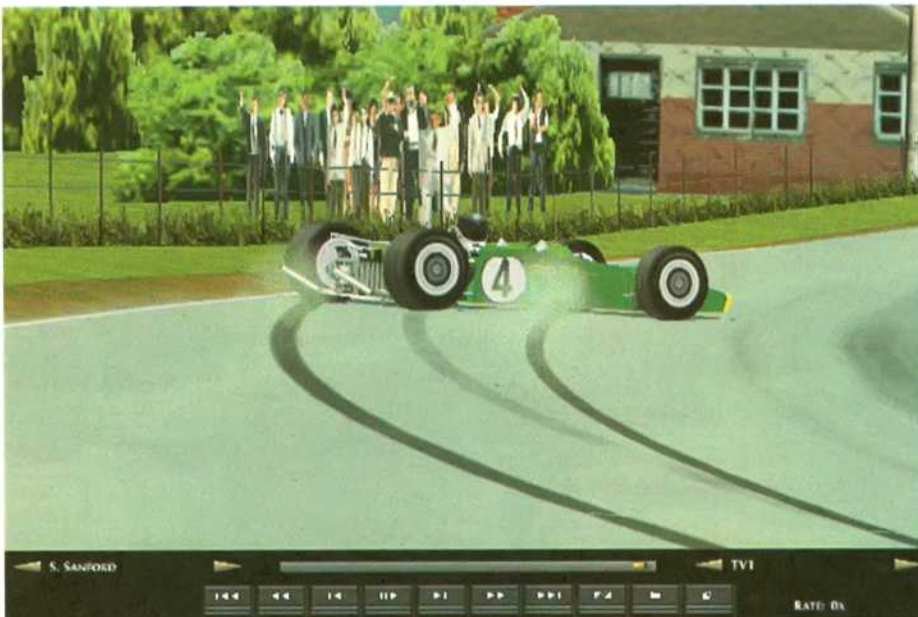
Monaco vor 30 Jahren, Zandvoort, der Nürburgring; das sind nur einige der traditionsreichen Kurse, die man als F1-Pilot der 67er Saison abfahren wird. Weder großes Geld noch große Spoiler entschieden anno dunnemals über Sieg oder Niederlage – alles was zählte, war das fahrerische Können der tollkühnen Männer in ihren rasenden Zigarren. Und das ist es auch, was diesen Oktober vor dem Monitor zählen soll!

Nach dem, was wir bisher von Grand Prix Legends zu sehen bekamen, ist es dem Team um Chefdesigner David Kaemmer vortrefflich gelungen, das Flair der guten, alten Zeit einzufangen. Da rast man mit 200 Sachen an zeitgenössisch gekleideten Zuschauern direkt am Streckenrand vorbei – kein Wunder, wenn das längst verboten ist, denn tödliche Unfälle waren damals keine Seltenheit. Es standen ja noch ganze Bauernhäuser in gefährlichen Kurven, abgesichert bloß mit Heuballen. Auslaufzonen, Kiesbetten, Leitplanken? Derlei Streckensicherheit gab und gibt es hier nur selten. Daher mag man in Monaco frontal gegen eine Straßenlaterne knallen. Doch wer wegen der altmodisch profilierten Reifen nur mal wieder von der Strecke abkommt, beißt eben die Zähne zusammen,

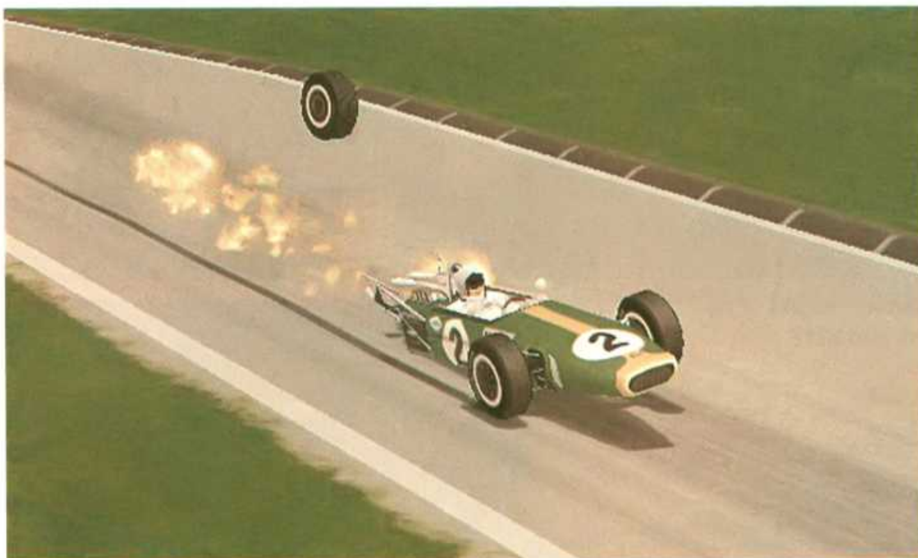
Tollkühne Männer in rasenden Zigarren

Fakten

- 10 historische Strecken wie Nürburgring, Watkins Glenn etc.
- 7 klassische Boliden wie Lotus 49, Brabham BT 24 und Ferrari 312
- 19 Originalfahrer von 1967 (u.a. Jackie Stewart, Graham Hill)
- akkurate Fahrphysik mit realistischen Schäden
- umfangreicher Replayrekorder mit variablen Kameraperspektiven
- Rendition- und 3Dfx-Karten werden direkt unterstützt
- 2 Spieler per Modem, bis zu 8 via Netzwerk/Internet



Ein Bild aus dem eingebauten Replay-Rekorder: Wer beherrscht heute noch solche Vierrad-Drifts?


Das realistische Schadensmodell führt mitunter dazu, daß man vom eigenen Reifen überholt wird

stellt die Räder gerade und macht sich an die Verfolgung der Konkurrenz... Weil das Entwicklerteam von Papyrus seit dem Klassiker „Indianapolis 500" für Realismus pur steht, wird sich GPL eindeutig an den erfahrenen Desktopdriver richten. In unserer Version fanden sich auch keine der heute genreüblichen Fahrhilfen wie Bremsassistent oder eingeblendete Ideallinie, lediglich mit einem Automatikgetriebe konnten wir uns das Leben erleichtern. Ob sich das bis zum Verkaufsstart ändert, steht noch nicht fest – daß man mit einem PC-Lenkrad am stilvollsten durch die Nordschleife des Nürburgrings schlittern wird, hingegen schon.
Für programminterne Wirklichkeitsnähe am Volant der Oldies bürgen dagegen akkurat nachgebildete Cockpits (in denen man sich zur Seite umsehen kann) sowie die ausgefuchste Fahrphysik: Dreher kann nur vermeiden, wer seinen Boliden weder unter- noch übersteuert und natürlich Distanz zur Grasnarbe am Streckenrand hält. Noch realistischer könnte allenfalls eine Force-Feedback-Unterstützung die Läufe machen, doch auch darüber ist man sich in Watertown nahe Boston wohl noch nicht ganz im klaren. Eigentlich seltsam, zumal uns Produzent Mike Lescault den Erscheinungstermin im Oktober ausdrücklich bestätigt hat.
Freuen wir uns also erst mal vorbehaltlos auf zehn teilweise extrem lange Kurse, die (besonders mit 3D-Karte) effektreiche Grafik und Multiplayer-Optionen für bis zu acht rasende Historiker. (maz/rl)

Grand Prix Legends

HERSTELLER:	Sierra/Papyrus
GENRE:	Rennsimulation
ERSCHEINT:	Oktober 1998

„In der Formel 1 haben doch nur noch Marketingstrategen das Sagen!"

?: *Amerika und die Formel 1, das sind doch zwei ganz verschiedene Welten. Wieso wagen sich US-Entwickler an die historische Simulation einer im eigenen Land wenig populären Rennserie?*
ML: *Dafür ist Papyrus-Mitbegründer David Kaemmer verantwortlich. Er hat uns mit seiner Begeisterung für alles Motorisierte angesteckt und wollte unbedingt eine Simulation der goldenen Ära des Automobilsports machen – also der Formel 1 bis Mitte der 60er Jahre. Ab 1968 fuhren dort ja schon die ersten Autos mit Sponsorenaufklebern; damit bekamen Marketingstrategen statt Rennfahrer das Sagen.*

?: *Seit rund 20 Jahren gibt es jetzt schon Digi-Racing, doch historische Rennen sind neu. Wie erklären Sie sich das?*
ML: *Vermutlich liegt's am immensen Aufwand. Beispielsweise umfaßt ja allein die Nordschleife des alten Nürburgrings 174 Kurven! Und anders als bei der modernen Formel 1, sind weder Streckencharakteristika noch Leistungsdaten der damaligen Fahrzeuge digital verfügbar. Wir mußten alles vor Ort und anhand alter Videos neu recherchieren. Das hat gedauert, kann ich euch sagen! Und die neue Engine zur Simulation der alten Fahrphysik hat auch noch mal vier Jahre Entwicklungszeit verschlungen. Dafür bildet sie jetzt zusätzlich die Basis für „NASCAR 3" sowie eine für Weihnachten '99 geplante CART-Sim.*

?: *Zum Schluß vielleicht noch ein paar Eindrücke von Ihrem Europa-Besuch?*
ML: *Na, zunächst einmal, daß ihr hier die fehlenden Boxenstopps und Online-Informationen zu den Fahrern kritisiert habt. Wenn Zeit bleibt, bauen wir das noch ein. Ansonsten hat mich die irre WM-Stimmung zum Fußballfan bekehrt – für einen Amerikaner ein Akt der Selbstüberwindung...*


Der ausführende Produzent Mike Lescault über GPL, die automobile Königsklasse und sein neuestes Hobby

ULTIM@TE RACE Rally

Allen Rennpiloten, denen „Ultimate Race Pro" nicht ultimativ genug war, verspricht Kalisto zum Jahresende einen Nachschlag. Oder war's doch ein Steinschlag? Jedenfalls warten brachiale Querfeldeinritte durchs Unterholz.



Was wäre ein Rennspiel ohne spektakuläre Unfälle?

Sauber asphaltierte Strecken sind doch was für Weicheier – harte Automobilisten durchpflügen die Weiten Skandinaviens und den Schnee der Alpen, ackern Griechenlands Küsten um oder wagen sich ins afrikanische Atlasgebirge. Für den besonderen Kick wollen die Designer dabei mit den unterschiedlichsten Bodenbeschaffenheiten nebst tückischen Hindernissen auf jeder Strecke sorgen.

Das vom Vorgänger bekannte Kurvensliding per Handbremse wird für Rallyepiloten zum Glaubensbekenntnis: Auf Sand, Schnee, Schotter oder im Matsch sind die zahlreich ins Spiel gepackten Haarnadelkurven kaum anders zu meistern. Wohl dem, der dabei noch ein Auge für die landestypisch gestaltete Umgebung hat, denn es sind allerlei Abkürzungen und Schleichwege versprochen. Wie in diesem Sport üblich, wird der Spieler ja nicht an eine vorgegebene Streckenführung gebunden sein, sondern darf sein Glück auch abseits der Piste suchen.

Kein Rennen für Warmduscher!

16 von Kalisto getunte Phantasiefahrzeuge werden zur Verfügung stehen, natürlich wahlweise mit Automatik oder Schaltgetriebe. Um den sieben CPU-Gegnern oder bis zu 15 vernetzten Konkurrenten den Auspuff zu zeigen, wird man die Autos zusätzlich auf die jeweiligen Kurse abstimmen dürfen: Fahrwerk und Bremskraft sollen u.a. zur Disposition stehen. Dazu natürlich einer von drei Schwierigkeitsgraden sowie der Rennmodus. Wir denken da etwa an Trainingsläufe gegen den „Ghost" einer zuvor absolvierten Fahrt.

Daß die schöne 3D-Grafik ohne Turbokarte nicht in Fahrt kommt, kennen ultimative Fans bereits. Auch die Masche, das Game zunächst nur in Verbindung mit PowerVR-Boards anzubieten, hat Kalisto bereits beim allerersten Spiel der Serie durchgezogen. Doch das war schon letztes Jahr ärgerlich – und besonders erfreulich finden wir es nach wie vor nicht, auf eine Direct3D-Version für alle Beschleunigerkarten warten zu müssen! (maz)



Das serientypisch gute Handling wird verstärkt auf Powerslides setzen



Enge Tunnel versprechen packende Duelle



Keine Rallye ohne Nachtfahrten!

Fakten

- 4 Strecken (6 bis 9 km), rückwärts und spiegelverkehrt befahrbar
- 16 Fahrzeuge, optional für ebenso viele vernetzte Multiplayer
- Schlaglöcher, Hindernisse, Hügel und Haarnadelkurven
- Regen, Nebel, Schnee und Nachtfahrten
- optional Tips vom Kopiloten

Ultimate Race Rally

1

HERSTELLER:	Kalisto
GENRE:	Rennspiel
ERSCHEINT:	September (im Bundle mit PowerVR2-Karten) bzw. Ende 1998 für Direct3D

DUNE 2000



Mit „Dune 2" legte Westwood im Jahre 1993 den Echtzeit-Grundstein in die sandigen Ebenen von Frank Herberts Wüstenplaneten. Jetzt geht es auf Arrakis wieder rund: Noch ein strategischer Geniestreich der C&C-Macher oder bloß Retro-Beatmung eines siechen Konzepts?







Die Wüste bebt: von Dune bis C&C 3

Die erste Versoftung der SF-Saga um den Wüstenplaneten gestaltete Cryo anno 1992 als Mix aus Adventure und Strategie: **Dune**. Mit dem Nachfolger **Dune 2** stampfte Westwood ein Jahr später das Genre der Echtzeitstrategie aus dem Sand. Die Spieler waren davon begeistert, in 27 Missionen Rohstoffe ernten, Gebäude errichten, Einheiten produzieren und losschlagen zu dürfen – das Programm wurde ein Welterfolg. Noch erfolgreicher konnte Westwood das Spielkonzept dann 1995 mit **Command & Conquer** ausschlachten. Mit NOD und GDI traten zwar nur mehr zwei Parteien gegeneinander an, doch gab es mehr Einheiten und differenziertere Einsatzmöglichkeiten. Und auch der 97er-Nachfolger **Alarmstufe Rot** genießt dank einiger Neuerungen (SVGA-Grafik, Marine, Geheimtechniken wie Schutzschilde usw.) Kultstatus unter PC-Strategen. Entsprechend hoch sind die Erwartungen an das für Spätherbst angekündigte **Command & Conquer 3: Tiberian Sun**, wo zwei Fraktionen, neue Streitkräfte, wechselhaftes Wetter und ein veränderliches Terrain (Eisflächen schmelzen etc.) dem etwas ausgelutschten Genre der Echtzeitstrategie frische Impulse geben sollen.











Die Story

...birgt naturgemäß keine Überraschungen. Wie in den Vorgängern bzw. Romanen von Frank Herbert (auch David Lynchs umstrittene Verfilmung soll hier nicht gänzlich unerwähnt bleiben) wird um den wertvollen Rohstoff einer öden Welt gekämpft: Unter dem Sand des Wüstenplaneten Arrakis leben gewaltige Würmer, die das sogenannte „Spice" ausscheiden – eine Droge, ohne die keine interstellare Raumfahrt möglich wäre!

Der Spieler schlüpft also in den Wasser-Spar-Anzug eines Heerführers und beteiligt sich am vom galaktischen Imperator ausgeschriebenen Wettschürfen. Drei Machtblöcke rangeln in drei Kampagnen zu je zehn verzweigten Missionen (insgesamt ergeben sich daraus 53 Aufträge) um die wüste Droge und damit die Herrschaft über die Dünen: die gemäßigten Atreides, die geschäftstüchtigen Ordos und das für seine Brutalität verschriene Haus der Harkonnen.



Welche Sandburg darf es sein: Die Häuser Atreides, Harkonnen und Ordos stehen zur Wahl

In den Sand setzen

Auch das eigentliche Gameplay ist eine Neuauflage des Genreklassikers. Da man nicht auf Sand bauen kann, wird mit einem (eventuell auch mobilen) Bauhof zunächst ein Stück Fels annektiert. Um der widrigen Witterung ein Schnippchen zu schlagen, dürfen die Baustellen noch mit Betonplatten bepflastert werden. Dann zieht man Windfallen zwecks Energiegewinnung hoch und macht sich mittels Gewürzmühlen und Förderfahrzeugen daran, das kostbare Spice aus dem Sand zu sieben. Die so erwirtschafteten „Drogengelder" können ungewaschen in Kasernen sowie Fabriken in leichte und schwere Waffen investiert werden, solange noch (meist arg begrenzter) Bauraum verfügbar ist. Das bringt Soldaten, Pioniere, MG-Krafträder, Panzer, Raketenwerfer und mehr. Alternativ dazu ist Kriegsgerät zu schwankenden Preisen auch in eroberten oder selbst errichteten Raumhäfen verfügbar, allerdings immer nur acht Modelle wie Sandbuggy oder Artillerie. Später im Spiel gesellen sich mit der Errichtung von Technolabor oder Radarstation noch Raketentürme und Flugtransporter zum Arsenal. Spezialeinheiten wie Schallkanonen, Atombomben oder der mobile Raketenwerfer bleiben den jeweiligen Häusern vorbehalten.



Sobald ein Raumhafen vorhanden ist, offeriert die Kaufmannsgilde C.H.O.A.M. acht Fahrzeuge zu Vorzugspreisen



„Hier wollten wir zwar ein gutes, aber kein innovatives Spiel produzieren – gerade, um die Fortschritte bei „C&C 3" deutlich zu machen!"
(Louis Castle, Vizechef der Westwood Studios)





Der Flugtransporter (Carryall) ist teuer, trägt aber die Gewürzsammler zügig ins Zielgebiet und verfrachtet angeschlagene Einheiten in die Werkstatt

Die Häuser von Arrakis



Atreides: Unter der gerechten Führung von Herzog Leto weist man seine Feinde mit Ultraschallpanzer, Ornithopterbomber und Standardeinheiten sowie -waffen in die Schranken – bereits nach wenigen Missionen tatkräftig unterstützt von den einheimischen Fremen.



Harkonnen: Baron Harkonnen ist ein fettes Ekelpaket und der Erzfeind Herzog Letos. Der brutale und rücksichtslose Eroberer gebietet unter anderem über sehr starke Panzer – und später im Spiel als einziger auch über eine Abschußanlage für Atomraketen!



Ordos: Das von einem Eisplaneten abstammende Herrschaftshaus feuert seinen Gegnern via Raketenpanzer gerne Nervengas entgegen, um sie vorübergehend zu Überläufern zu machen. Und (nur) hier verfügt man über Spione, die zugleich Gebäude zerstören oder Fahrzeuge lahmlegen können.



Die Produktion der Betonplatten kostet Zeit und Geld, doch ohne verrotten die Gebäude schneller, als man sie renovieren kann

Taktieren und markieren

Gekämpft wird, wie könnte es anders sein, per Mausklick und Zugrahmen. Beliebig viele Einheiten lassen sich markieren und anschließend in die (bis zur Erkundung abgedunkelte) Wüste schicken. Treffen die Krieger dabei auf Feinde, wird ebenso automatisch angegriffen wie verteidigt. Der Verteidigung kommt im Solospiel freilich die weit größere Bedeutung zu: In den höheren Levels sind die Gegner nicht bloß zahlenmäßig weit überlegen, sie greifen häufig auch schon an, während man selbst noch die ersten Erntemaschinen zusammenschraubt! Daß alle drei Parteien über nahezu denselben Fuhrpark gebieten und Freunde sich nur durch Farbmarkierungen von Feinden unterscheiden, dämpft die Motivation ebenfalls ein wenig. Ansonsten ist auch bei den Schlachten der Wiedererkennungseffekt unübersehbar. Es fehlen weder die aus „Dune 2" bekannten Spionsaboteure der Ordos, noch die mit den Atreides verbündeten Fremen oder das unvermutete Auftauchen der imperialen Elitetruppe der Sardaukar. Des Neulings Freud' ist also des Kenners Leid – individuell auch umgekehrt. Das gilt gleichfalls für das Wiedersehen mit den Sandwürmern, die ab und an aus dem Untergrund auftauchen, um Soldaten und Fahrzeuge zu verschlingen. Gelegentlich legen sie auch Spice-Minen ab, die sich erst nach Beschuß in förderfähiges Material verwandeln.

Pro & Kontra



- 3 Parteien zur Wahl
- insgesamt 53 Missionen
- solide Steuerung
- 450 Megabyte an Full-Motion-Videos



- wenig Neuerungen
- abwechslungsarme Landschaften
- Einheiten schwer unterscheidbar
- hoher Schwierigkeitsgrad



Die bis zur Erkundung geschwärzte Iso-Karte zeigt sich überwiegend in Brauntönen, die Einheiten sind nur durch wenige Farbtupfer zu unterscheiden





Da steckt der Wurm drin: Hungrige Sandkriecher schnappen sich die eine oder andere Einheit

Ganz persönlich



Jack

KABOOM: Da geht mein letzter Kanonenturm hoch, und der einsame Panzer ist auch schon so gut wie schrottreif. Gefrustet muß ich mal wieder zusehen, wie die Feinde meine kleine Festung schon auf der mittleren Schwierigkeitsstufe wie Ameisen überrennen. Okay, als alter C&C-Veteran ist man an mächtige Gegner gewöhnt – aber im Sand habe ich weitaus öfter ins Gras gebissen! Dem nostalgischen Reiz der klassischen Operation Desert Storm konnte ich mich freilich dennoch kaum entziehen. Doch das mag nun wirklich eine ganz persönliche Erfahrung sein…



Solospieler müssen alsbald gegen eine erdrückende Übermacht des Feindes ankämpfen; hier rennen uns gerade einige Hakonnen die Türe ein

Nichts Neues unter der Sonne?

Die im Optionsmenü schlummernden Regler für Spiel- und Scrollgeschwindigkeit sowie die separate Beschallung durch schöne Soundeffekte, deutschsprachige Rückmeldungen und zwölf Musikstücke zur Wahl mögen Sandmännern neu sein; seit „Command & Conquer" sind sie ein alter Hut. Sonstige Neuerungen sind überwiegend optischer Natur. So erbebt die Wüste jetzt natürlich in 640 x 480 SVGA-Pixel; bei Explosionen gibt es auch ein paar Lichteffekte zu sehen. Auf alle Fälle sehenswert sind das gerenderte FM-Intro und die gelungenen Zwischensequenzen mit echten Schauspielern vor digitalen Kulissen. Nicht zuletzt auch deshalb, weil die darin erzählte Geschichte um Verrat und Hinterhalt von zeitloser Spannung ist.

Kurzum, Dune 2000 ist, was es ist: die mondäne Neuauflage eines großen Klassikers. Als solche funktioniert das Programm denn auch bestens, als Konkurrenz zu aktuellen Genrebeiträgen dagegen mehr schlecht als recht. Denn bei aller Treue zum Original hätten ein paar neue Einheiten doch bestimmt ebensowenig Sand ins Spielgetriebe gestreut wie zeitgemäße Features von Spuren im Gelände bis hin zu True-Line-of-Sight-Terrain. Doch die Technik-Schmankerl will man sich bei Westwood für „Command & Conquer 3" aufheben. Okay, halten wir das mit der Hit-Plakette eben auch so. (rf)





Die gerenderten Kulissen der insgesamt 450 MB an FM-Videos sind David Lynchs kultiger Verfilmung nachempfunden



Die drei Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich nur durch die Preise für Gebäude oder Fahrzeuge



Auf der Übersichtskarte wird zwischen den Missionen der aktuelle Frontverlauf sichtbar: blau für Atreides, rot für Harkonnen, grün für Ordos

Ganz persönlich



Markus

„Dune 2" ist das einzige Strategiespiel, das ich alter Kampfsportfan jemals komplett durchgezockt habe. Kein Wunder, daß ich Jack dauernd mit Kommentaren wie „Schau doch mal, ob die Raketenwerfer immer noch weiter schießen als die Wachtürme!" genervt habe. Und tatsächlich: Alles ist noch genau wie früher, nur hat jemand inzwischen SVGA erfunden, die Bugs entfernt (das Spielgeschehen außerhalb des Bildes verlangsamt sich z.B. nicht mehr) und an den Titel drei Nullen angehängt. Letztere entsprechen somit ziemlich genau der Anzahl an Neuerungen.

Dune 2000
(Westwood)

Die Mutter aller Echtzeitstrategien im neuen SVGA-Kleid

GRAFIK	*68%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*74%*



73%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95/98
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 120 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 via Netzwerk und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.westwood.com

EINFACH

Vergessen Sie die Langweiler,
bei denen Sie zuerst
dicke Handbücher
durchlesen müssen.

Vergessen Sie die Langweiler
mit seitenlangen Featurelisten,
die alles nur unnötig
kompliziert machen.

LOSLEGEN

MAYDAY macht wieder Spaß!
Spielen Sie einfach drauflos!

Die realistische 3D-Grafik
und die unheimlich gut
spielbaren Missionen
werden Ihnen zeigen,
wie Echtzeit-Strategie
aussehen kann!

Die wichtigsten Features:
- Isometrische 3D-Grafik
mit richtigen Höhen und Tiefen!
- Drei unterschiedliche Parteien
mit spannenden Kampagnen.
- Spionage und Forschung.
- Spezialausrüstungen.
- Auflösung bis 1024x768.

Legen Sie los!
Demnächst im Handel



Trotz allgemeiner Begeisterung der Fachpresse rüttelte der Vorgänger vor anderthalb Jahren vergeblich am Thron von „Command & Conquer 2". Heute stehen die Chancen für Interplay kaum besser: Das Ende der Echtzeitstrategie ist nah, der Nachfolger zu Westwoods Megaseller auch nicht mehr fern…

Story & Gameplay

Storytechnisch sind seit dem Alien/Mensch-Konflikt 15 Jahre verstrichen, diesmal geht's gegen die eroberungswütigen Sheevat. Der einzige direkt an den Auseinandersetzungen beteiligte Mensch ist nun allerdings der Spieler – alle irdischen Meisterstrategen dienen in Gehirntanks als Kriegscomputer, während vor Ort acht Sternenrassen die Kastanien aus dem Feuer holen.

In vier Kampagnen mit insgesamt 36 Aufträgen können Sie also etwa auf die hochwertige Marine der „Fen" setzen, die schnellen Fahrzeuge der „Elan" befehligen oder sich auf die Spione und Saboteure der „Cloak" verlassen, um den Gegebenheiten auf den sechs Eis-, Wasser- und Grasplaneten gerecht zu werden. In 24 Einzelschlachten mit ebenfalls fünf Schwierigkeitsgraden kann man zudem wahlweise dem Feind unter die Arme greifen. Auch hinsichtlich des Gameplays hat der Spieler die freie Wahl: Echtzeit oder Rundentakt, letzterer entweder Zug um Zug oder simultan mit dem Computer.



Während die Menschen nur im Hintergrund die Fäden ziehen, setzt der Spieler auf die individuellen Fähigkeiten von acht Alien-Rassen



Zu Beginn jeder Schlacht darf man sich neu zwischen Echtzeit und Rundentakt (bei den 24 Einzelmissionen auch wahlweise mit Zeitlimit und minimierten Ressourcen) entscheiden

Die Praxis

…bietet freilich wenig Neues: Mittels mobiler Bauhöfe wird zuerst ein HQ errichtet, in dessen Nähe man Förderanlagen für Eisen, Gold und Treibstoff ansiedelt. Diese Ressourcen bürgen für die Produktion von allerlei Kriegsgerät für Heer, Marine oder Luftwaffe in den Kasernen und Fabriken. Im Kampf gegen die biomechanischen Waffen der Sheevat (u.a. Granatwerfer-Krabben, tierische Impulskanonen und Biobomben) kommen dann recht irdische Panzer, U-Boote und Gleiter zum Einsatz. Ebenfalls wenig originelle Kanonentürme und Laserstellungen schützen die Heimatbasis, während Straßen und Brücken den Weg ins Feindesland ebnen.

Die Einheiten lassen sich solo oder gruppiert über das durch Kriegsnebel verdunkelte True-Line-of-Sight-Terrain scheuchen; Arbeitsgerät und Kampftruppen dürfen auch separat per Maus markiert werden. Und wer seines eigenen Schlachtenglückes Schmied sein möchte, findet vorgegebene Karten im Editor, auf denen man in Stärke und Verfügbarkeit regulierbare Einheiten nebst Missionszielen plaziert.



Im integrierten Editor lassen sich vorgegebene Karten mit beliebigen Einheiten bepflastern





Panzerfabrik vs. Brutreaktor: Die Sheevat setzen überwiegend auf Bio-Waffen, alle restlichen Aliens auf irdische Technik

Präsentation & Spielhilfen Die über 90 Einheiten und Gebäude können sich sehen lassen, auch das stufenlos zoombare Terrain glänzt mit Details – um einen 3D-Effekt zu erzeugen, kann es sogar leicht nach hinten geneigt werden. Auf Zwischensequenzen wurde jedoch zugunsten von Textbriefings verzichtet. Und von der Abschaltoption der getrennt regelbaren Soundbegleitung aus eingängiger Musik, deutscher Sprachausgabe und knackigen Effekten wird man kaum jemals Gebrauch machen wollen.
An Online-Hilfe und optional zuschaltbare Infos über Status, Reichweite, Blickwinkel sowie Zugehörigkeit der jeweiligen Einheit wurde ebenfalls gedacht. Angesichts der enormen Fähigkeiten des hiesigen CPU-Generals ist man auch für Hilfe dankbar: Das Programm nutzt jeden Fehler des Spielers strategisch klug aus und macht grundsätzlich keine Gefangenen!

Pro & Kontra



- wahlweise Echtzeit oder Runden
- 8 Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- stufenlos zoombare Karten mit realistischer Sicht- und Feuerlinie
- eingebauter Missionseditor



- wenig Eigenständigkeit
- hoher Schwierigkeitsgrad
- lange Ladezeiten oder hoher Festplatten-Bedarf



Zwecks Übersicht lassen sich Gitter über die bis zur Erkundung abgedunkelten True-Line-of-Sight-Karten legen





Lokale Kreaturen von harmlosen Grasfressern über kleine Kabelnager bis hin zu gefährlichen Schneeteufeln erschweren die planetaren Eroberungen

Fazit Interplays zweiter Strategenmaxe gibt sich hinsichtlich Präsentation und Gameplay keine Blößen. Weil er unter dem Strich aber nur Bewährtes wiederkäut, dürfte sich das Käuferinteresse dennoch in überschaubaren Grenzen halten. (rf)

Voller Durchblick





Die Karten können stufenlos von der **Nahaufnahme** bis hin zur **Satellitensicht** gezoomt werden, Einheiten auf einem Berg sind größer dargestellt als im Tal postierte. Als sehr nützlich erweist sich auch die jederzeit anklickbare **Spionkamera**, mit der sich beliebige Truppenteile verfolgen lassen.

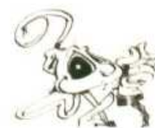


Drei extreme Zoompositionen im Vergleich

M.A.X. 2
(Interplay)

Ausgereifte Planeteneroberung für Echtzeit- und Rundenstrategen

GRAFIK	*74%*
SOUND	*79%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*77%*



78%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P166) mit Win 95/98
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 65 MB bis 654 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 oder 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner, per Modem oder Direktverbindung, bis zu 6 im lokalen Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com

WarGames

Die gleichnamige Filmvorlage ist zwar auch schon wieder 15 Jahre alt, doch das Thema bleibt brisant: Was, wenn ein Hacker den Rechner des NORAD zum dritten Weltkrieg anstiftet? Laut diesem Spiel schlägt dann mal wieder die Stunde der Echtzeitstrategen.



Aus zuvor errichteten Kasernen wuseln unscheinbare Bitmap-Soldaten, die texturierten Vektorpanzer und Jeeps werden per Helikopter geliefert



Ein jederzeit einblendbarer Screen informiert über die Einheiten von Freund und Feind



Während die Robo-Geher auf der scroll- und drehbaren Karte auf Befehle warten, ensteht aus dem Drahtgittermodell im Hintergrund ein neues Gebäude

Okay, die Einleitung lügt: Im Gegensatz zum Movie mit Matthew Broderick in seiner ersten Hauptrolle, strebt der Militärcomputer WOPR (War Operations Planned Response) alias Joshua hier 20 Jahre nach dem „Telefonterror" auf der Leinwand ganz selbständig die Weltherrschaft an. Dies gibt dem Spieler die Gelegenheit, entweder auf Seiten des größenwahnsinnigen Rechners im US-Verteidigungsministerium oder als Retter der freien Welt in jeweils 15 Missionen zu starten.

Altbackene 3D-Echtzeitstrategie zum alten Film

Je nach der bereits erreichten Technologiestufe lassen sich pro Seite ein Dutzend Gebäude errichten, um damit innerhalb begrenzter Geldreserven seine Kriegshardware zu produzieren: Der Silikon-Nero greift mit metallenen Gehern, Drohnen, Robo-Tauchbooten und Gleitern an, wir Menschen halten mit Panzern, Jeeps, Schiffen und Helikoptern dagegen. Die einzelnen Truppenteile lassen sich dabei genreüblich markieren und per Zugrahmen zusammenfassen, auch die Patrouillengänge auf der zunächst abgedunkelten und von Kriegsnebel umwölkten Karte sind längst ein alter Hut. Nicht aber die Darstellung des hügeligen 3D-Terrains, das sich per Keyboard ähnlich flott und stufenlos kippen, rotieren und scrollen läßt wie im viel gelobten „Dark Omen". Damit jetzt keine falschen Hoffnungen aufkommen: Die texturierten Vektorgebäude und -fahrzeuge sehen genauso bescheiden aus wie die Bitmap-Soldaten, außerdem gibt es nur drei Zoomstufen. Die Beschallung mit einzeln regulierbaren Musikstücken und Soundeffekten wie den englischen Rückmeldungen geht in Ordnung, das unpraktische Maus-Handling nicht. So lassen sich aus einem Pulk kaum noch gezielt Einheiten herauspicken. Weil ob des ausgelutschten Gameplays zudem kaum je Spannung aufkommen mag, kann man dieses „Kriegsspiel" getrost auslassen. (rf)

War Games
(Electronic Arts/Interactive Studios)

Wenig Neues vom Fließband für Echtzeitstrategie

GRAFIK	55%
SOUND	67%
STEUERUNG	46%
MOTIVATION	39%



44%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95/98
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), gängige 3D-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Internet oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.int-studios.demo.co.uk



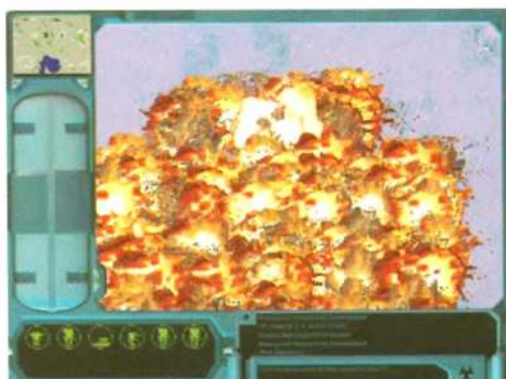
Corp Wars





Dank riesigem Zoombereich kann man den Kampfrobotern bis in die (dann pixelige) Mechanik blicken

Adrenalintreibende Echtzeithektik oder rundenbasiertes Kalkül? Im Sequel zum SF-Strategical „Missionforce Cyberstorm" überläßt Sierra dem Spieler die Entscheidung – zumindest scheinbar.



Jede der 171 Waffen wirkt sich grafisch anders aus



Der Herc rechts kann dank aktivierter Tarnvorrichtung vom Feind nicht gesehen werden



Genetik per Schieberegler: Im Labor entstehen Robo-Piloten mit individuellen Fähigkeiten

Acht Konzerne balgen sich im „Earthsiege"-Universum (Sierras Variante des Robo-Szenarios „Battletech") um die Kontrolle des Sonnensystems Typhoeus – wahlweise Zug um Zug oder in Echtzeit. Der Spieler übernimmt eine dieser Corporations mitsamt ihren spezifischen Vor- und Nachteilen hinsichtlich Forschungsstand oder Einkommen. Und bei der Wahl des Heimatplaneten wollen Atmosphäre und Bodenschätze genauso berücksichtigt sein wie das Terrain: Im Dschungel sind etwa Fernwaffen unbrauchbar.

Überhaupt sind hier viele, viele Entscheidungen zu treffen. So obliegt die Verteilung der aus Minen gewonnenen Einnahmen ebenso Ihnen wie die Forschung oder die Auswahl der nächsten Mission innerhalb der dynamischen Kampagne. Denn in letzter Instanz geht es natürlich um Kämpfe mit riesigen Robotern, hier „Hercs" genannt. Die Teile werden aus 27 Chassis sowie über 300 Waffen und Extras wie Scannern oder Schilden zusammengeschraubt und dann von „Bioderms" pilotiert. Und auch diese Wesen darf der Spieler nach seinen Vorstellungen im Genlabor heranzüchten.

Ein komplexes Game also – zu komplex, um der clever agierenden CPU unter Zeitdruck Paroli bieten zu können. Da nützt auch die gewohnte Maussteuerung mit Zugrahmen und Hotkeys wenig. Selbst die Regulierbarkeit von Aggressivität und Anzahl der Gegner, Forschungsstand und eigener Stärke kann das Spiel in Echtzeit allenfalls von nahezu unmöglich auf bockschwer drücken. Echte Chancengleichheit herrscht da bloß für Multiplayer, während für Solisten allein die Runden runde Sachen sind.

Strategie oder Echtzeit: eine manipulierte Wahl!

Technomusik, (englische) Sprachfetzen, Rendersequenzen und Iso-Optik genügen soweit zeitgemäßen Standards, doch ein Grafikfest darf man trotz extremer Zooms nicht erwarten. Ein Fall für Hardcore-Strategen also, denen die 13 Kernmissionen mit ihren vom Spielverlauf abhängenden Verzweigungen immerhin mehr Spieltiefe als sonst im Genre üblich bieten. (mt)

Corp Wars
(Sierra)

Robo-Strategie: im Rundenmodus fordernd, in Echtzeit zu schwer

GRAFIK	*70%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*74%*



73%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Experten
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Handbuch deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler via LAN oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

Ehe die auf der jüngsten E3 angestaute Welle von 3D-Aktionisten zu uns schwappt, kommen erst noch ein paar Nachzügler aus der Echtzeitkarawane: Eidos schickt die Strategen hier mit anderthalbjähriger Verspätung auf einen planetaren Kreuzzug.

Dominion

Storm over Gift 3



Das typische Dominion-Heer ist der Genrekonkurrenz zumindest nominell überlegen

Schwere Geburt

Zunächst entwickelt bei 7th Level, dann übernommen von Ion Storm, wird Dominion nun von Eidos in den Kampf um Marktanteile entlassen. Angekündigt war das Spiel ursprünglich für November 1996 – wie viele Innovationen darf man nach einer solchen Verspätung noch erwarten?

Daß vier Rassen (Scorp, Darkens, Mercs und Humans) um den Planeten Gift 3 rangeln, ist in der Tat nichts aufregend Neues. Der Hintergrund der vier Dutzend Schlachten zeugt aber doch von Einfallsreichtum: Das Signal einer antiken Sonde im Giftsystem kündet von einer unwiderstehlichen Machtquelle, die sich auch noch „Messias" nennt – kein Wunder, daß ein wahrer Ansturm auf diese Ecke des Universums einsetzt. Ihn bekommt der Spieler in opulenten Rendermovies zu sehen: Nach dem Intro leiten rassenspezifische Zwischensequenzen die Missionbriefings ein.



Trotz teils wiederholter Aufführung bleiben Intro und Zwischensequenzen sehenswert



Trotz relativer Chancengleichheit verfügen die Humans über die ausgewogensten Eigenschaften und sind daher am einfachsten zu spielen

Klassisches Gameplay

Sie selbst finden sich als Kommandant eines Landungstrupps auf Gift 3 wieder. Wie im Genre üblich, sollen Sie zunächst eine Basis aus bis zu 16 Gebäuden errichten und Rohstoffquellen erschließen. Gelingt es, mehrere solcher Quellen zu vernetzen und die Erträge über ein System von Verteilern zum HQ zu leiten, können in Dominion (Roboter-)Armeen von beachtlicher Größe aufgestellt werden. Um so erstaunlicher, als immer nur gegen einen der drei Gegner zur Zeit gekämpft wird.

Die Kerntruppen aller vier Parteien sind dabei identisch, ethnische Unterschiede finden sich in lediglich einem Spezialisten pro Seite (Einheiten, die sich tarnen, zum Feind durchgraben können etc.) oder der Baugeschwindigkeit. Luft- oder Seestreitkräfte gibt es weder hier noch dort. Zu wenig Individualismus, um den Ablauf der vier Kampagnen grundsätzlich voneinander abzugrenzen: Stets wartet klassische Echtzeitstrategie im Stil von „Command & Conquer", stets gehen grobe Materialschlachten vor subtiles Ressourcenmanagement. Die Aufgabenstellung

der 48 Missionen erschöpft sich meist in der Vernichtung des Feindes, Überraschungen im geradlinigen Spieldesign sucht man vergebens.
Klassisch auch, wie einzelne Einheiten oder ganze Truppen per Mausklick, Zugrahmen und Hotkeys über die zunächst abgedunkelte Iso-Karte dirigiert werden – nach Erkundung trübt kein „Kriegsnebel" mehr die Sicht. Mit der rechten Nagertaste kann ein Kontextmenü geöffnet werden, um Sonderbefehle wie Bewachung und Patrouillengänge zuzuweisen. Als Besonderheiten gibt es in Dominion Roboter, die sich auch kriechend fortbewegen oder ducken können. Spezialisten vermögen darüber hinaus feindliche Strukturen mit Viren zu infizieren. In den betroffenen Gebäuden werden dann etwa fehlerhafte Einheiten produziert oder Energie auf das Konto des Virenabsenders umgeleitet. Mag das Grundkonzept von Dominion also auch nicht eben neu sein, komplex umgesetzt ist es allemal: Wegen der ausgebufften CPU-Gegner fordert der dreifach variable Schwierigkeitsgrad in der härtesten Variante selbst den Könner, Anfänger werden auch in der moderatesten Einstellung einige Zeit beschäftigt sein.


Mit solchen Energiebarrieren lassen sich ganze Abschnitte abriegeln


Bis auf die Grafiksets sind die Gebäude der vier Rassen identisch; hier die Scorp-Variante urbanen Wohngefühls


Einige der Waffen produzieren coole Explosionseffekte, doch es fehlen Details wie Spuren im Schnee oder animierte Wasseroberflächen

Gelungene Inszenierung

Grafisch ist dem Programm die lange Entwicklungszeit keineswegs negativ anzumerken. Viele Einheiten sehen einander zwar ähnlich, doch sind ihre Bewegungen stets fein animiert und die Explosionen durchaus spektakulär. Auf der anderen Seite: Die Icons im Baumenü sind nur mit Mühe oder Übung zu entziffern. Ein Sonderlob gibt's dafür für die Akustik. So sind Musikuntermalung und Soundeffekte sehr stimmig. Insbesondere, was die Sprachausgabe der Aliens betrifft: ein Gluckern und Knarzen, daß einem die Sache richtig marsianisch vorkommt!
Die menschlichen Parts und die Briefings kommen vorläufig noch von englischen Profisprechern, eine komplett deutsche Version ist aber bereits in Vorbereitung. Sie mag sich jedoch verzögern, weil die ursprünglichen Aufnahmen mit den deutschen Synchronsprechern solcher Stars wie Clint Eastwood und Arnold Schwarzenegger nicht mehr zum zigfach überarbeiteten Spiel passen. (mt)

Ganz persönlich

Frei nach Schiller: Zu spät, du plättest den Feind nicht mehr! Daß Dominion in C&C noch vermißte Features wie direkt zuweisbare Routen für die Einheiten oder die Produktion von Kampfmaschinen auf Vorrat aufweist, ist mittlerweile längst eine Selbstverständlichkeit im Genre. Und zugegeben, ganz nette Ideen wie das Infizieren feindlicher Strukturen oder Brückenbau wiegen das Fehlen eines zoombaren 3D-Terrains mit True-Line-of-Sight bei weitem nicht auf. Solide Echtzeitkost für Nimmersatte also – ich fühle mich eher überfüttert...


Trille

Dominion: Storm over Gift 3
(Ion Storm/Eidos)

Etwas altbackene Echtzeitstrategie mit schönen Zwischensequenzen

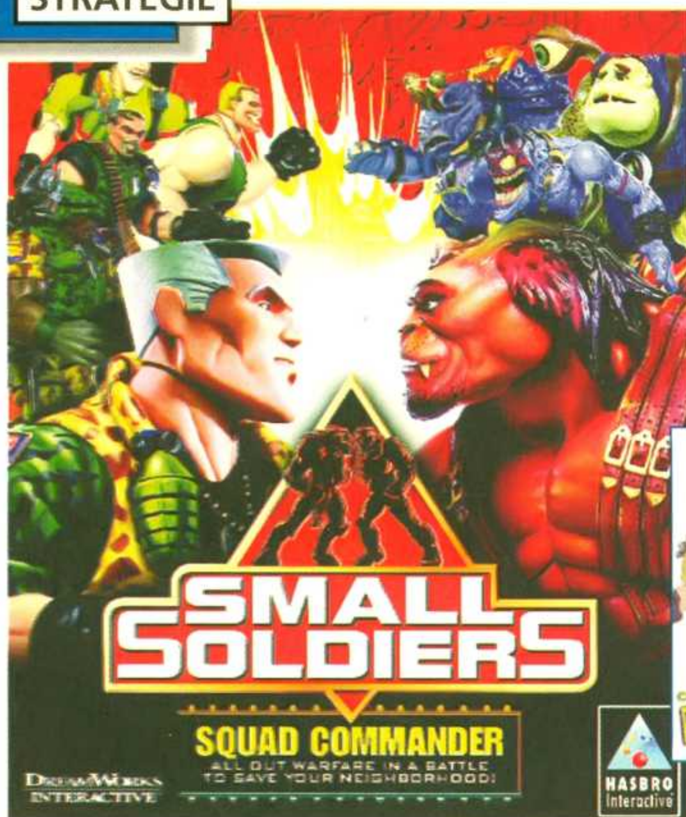
GRAFIK	*77%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*71%*



74%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P166 mit Win 95/98
SPEICHER:	32 MB RAM, 140 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler über LAN oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.com



Mit dem Kautschuk-Abenteuer „Neverhood" hat sich die Allianz aus Steven Spielberg, dem ehemaligen Disney-Chef Jeffrey Katzenberg und dem Musik-Mogul David Geffen letztes Jahr nicht eben mit Ruhm bekleckert – ob Dreamworks Interactive mit Plastiksoldaten mehr Glück beschieden ist?





Die beiden Spielzeugarmeen: Commando Elite und Gorgonites

Die Echtzeitschlacht um das Kinderzimmer

Zwei Monate nach den actionorientierten „Army Men" aus den 3DO Studios nun also eine strategisch ausgerichtete Kunststoffarmee, noch dazu eine aus dem Kino. Wer jetzt an „Toy Story" denkt, liegt freilich daneben: Film und Spiel haben mit dem knuddeligen Kinderstreifen etwa so viel gemeinsam wie ET mit einer Alienkönigin – Plastik mag zwar nicht bluten, trotzdem geht es hier knallhart in Echtzeit zur Sache!

Sie übernehmen die Befehlsgewalt über die humanoide Commando-Elitetruppe oder eine Gruppe mutierter Fabelwesen, die Gorgonites. Letztere mögen schlimm aussehen, sind aber die „Guten". Spieltechnisch ist das freilich egal, denn beide Parteien verfügen über sechs verschiedene Einheiten mit individuellen Vor- und Nachteilen. Mit ihnen startet man in zehn Missionen pro Seite, die durch die Zimmer diverser Häuser führen. Allerorten stößt man auf Fallen, Hindernisse und Hinterhalte, wenn es darum geht, etwa in einem bestimmten Raum einen Computer zu aktivieren oder die Telefonleitung zu unterbrechen.

Über das häusliche Schlachtfeld sind 14 unterschiedliche Sammelextras verteilt. Da findet man explosive Feuerwerkskörper, Medizinkästen oder auch nützliche Ferngläser und Schutzschilde. Mit einem Power-up können sogar ganze Teammitglieder verdoppelt werden. Allerdings ist die Aufnahmekapazität der Kämpfer stets auf die eigene Waffe und ein weiteres Objekt begrenzt. Auch dürfen immer nur drei bis vier Mann pro Team ran – sollte ein Kamerad vom Feind in seine Einzelteile zerlegt worden sein, kann Nachschub aus der Spielzeugkiste im Startzimmer organisiert werden.

Die Maussteuerung per Zugrahmen, ja überhaupt das gesamte Spielprinzip unterscheidet sich kaum von „C&C" und Konsorten. Innovationen jenseits des Genrestandards sucht man vergebens, dafür muß auf Hotkeys verzichtet werden. Auch die Gegnerintelligenz ist nicht eben hoch, doch hat der Titel ganz offensichtlich die Nachwuchsstrategen im Visier. Das beweisen nicht zuletzt Online-Hilfen wie „Immer schön bitte und danke sagen!". Kurzum, der Überfall im Renderhaushalt mag noch so charmant animiert sein, der Sound aus Effekten, Filmmusik und ein paar wenigen Sprüchen (im US-Original teils mit der Stimme von Tommy Lee Jones) noch so markig – Small Soldiers bleibt ein kleines Spiel für kleine Krieger. (maz)



Draufsicht ohne Zoomfunktion



Durch Doppelklick auf eine Einheit erhält man Informationen zu ihren Stärken und Schwächen

Der Film zum Spiel

Die zweite Geschichte um lebendiges Spielzeug nach „Toy Story" aus dem Jahr 1995 hat „Gremlin"-Regisseur Joe Dante inszeniert – kein Wunder also, wenn der Humor hier ebenso schwarz wie der Plot dünn ist: In einer Kleinstadt versucht eine Handvoll Kinder, quicklebendige Spielzeugsoldaten davon abzuhalten, andere Spielfiguren zu zerstören und sonstiges Unheil zu stiften. In den USA läuft der Streifen seit Juli, bei uns soll er im Herbst in die Kinos kommen. Infos unter:
http:\www.universalstudios.com



Der junge Allan (Gregory Smith) staunt nicht schlecht, als er merkt, daß seine neuen Spielzeugsoldaten sprechen können





Oben rechts die Karte mit dem bereits erkundeten Terrain, darunter das Auswahlmenü für die Teammitglieder



Gerenderte Videosequenzen als Lohn für erfüllte Aufträge



Small Soldiers
(Dreamworks Interactive/Hasbro)

Echtzeitstrategie mit Spielzeugsoldaten

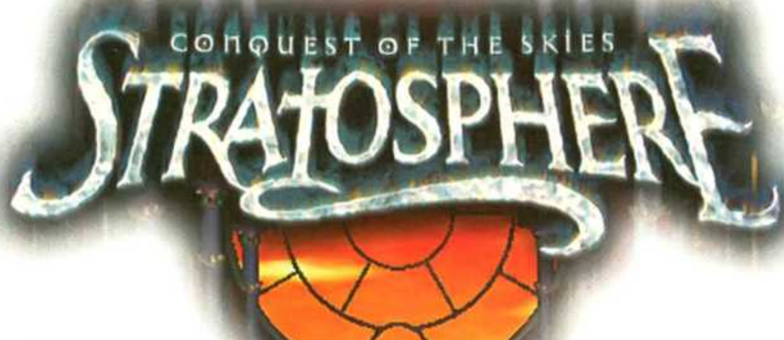
GRAFIK	*71%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*65%*
MOTIVATION	*63%*



66%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95/98
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 25 bis 110 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), unterstützt 3Dfx-Karten
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
ONLINE-INFO:	http://www.hasbro-interactive.com

Der erste Sproß aus der im Mai geschlossenen Zweckehe zwischen Funsoft und Ripcord Games soll ein wahres Kind der Zukunft sein: Auf schwebenden Kampfinseln wartet eine Mischung aus „aufbauender" Echtzeitstrategie, Action und Flugsimulation.



ALLES, WAS FLOATSTONES HAT, FLIEGT...

Nachdem ein stimmungsvolles Renderintro den Hintergrund des Krieges um das Königreich Tyrmont erhellt hat, startet der Spieler als junger Offizier im Dienste der Monarchie seine Militärkarriere. Das Feindbild im Lande ist dabei originellerweise das eines ehemaligen Helden: Corliss wurde vom König zur Rettung ausgesandt und kehrte als Rebell heim – jetzt will er die Macht in einem blutigen Bürgerkrieg an sich reißen.
Gekämpft wird auf fliegenden Festungen bzw. schwebenden Inseln aus speziellen Steinen, den „Floatstones". Wie, das erklären drei Trainingsmissionen recht anschaulich: Zu Beginn muß aus den bestehenden Vorräten (Stein, Erz und Kristalle) eine Schlachtenburg gezimmert werden. Leider reichen die Ressourcen dabei zunächst nur für die Standardversion mit Kanone, einfachem Antrieb, Steuerdüse und einer Windmühle als Energiequelle. Während der Aufträge kann man jedoch im Vorbeiflug weitere Mineralien aufsammeln; auch werden die Vorräte durch die Zerstörung feindlicher Kampfinseln aufgefrischt. In Verbindung mit dem technischen Fortschritt während der 40 Missionen (Erkundungsflüge, Bodenangriffe, Eskorten usw.) umfassenden Kampagne wird so aus einem „luftigen" Mini-Eiland eine waffenstarrende Flugfestung.



Aus Renderintro und Zwischensequenzen erfährt man die Geschichte des Königreichs Tyrmont



Die Auftragsvergaben sind knapp, aber sehr informativ



Die drei Trainingsmissionen erläutern Taktiken und Basisfunktionen



Wir errichten eine Schwebeburg: In der animierten Bauansicht sind rechts die verfügbaren Teile zu sehen, oben die Steinvorräte – jede Einheit beansprucht eine unterschiedliche Zahl an Hexfeldern in der Festung

(ST)EINHEITEN FÜR JEDEN ZWECK

Grundsätzlich besteht so eine schwebende Festung aus sechs Komponenten. Zentrum ist die *Kommandozentrale*, bei deren Zerstörung die gesamte Burg vernichtet wird. Neben den 20 verfügbaren *Angriffsbauten* vom Katapult bis zum Laserturm, gibt es neun *Verteidigungseinrichtungen* wie Tarnung, Mauern oder Rammböcke. Die *Energieversorgung* kommt von Windmühlen, Solarkollektoren und Fusionsreaktoren. Zur Fortbewegung und Steuerung müssen zudem *Bewegungsvorrichtungen* wie Ruder, Booster oder Jetantrieb (insgesamt existieren acht) installiert werden.
Schließlich gibt es noch neun *Spezialbauteile* mit entsprechend hohen Kosten. So sucht der finanzstarke Burgherr den Himmel per Observatorium noch auf große Entfernung nach Gegnern ab, spendiert seinen Waffen einen Reichweitenbooster und wandelt im Alchemielabor die gefundenen Steinbrocken in die gerade benötigten um. Was sonst noch alles möglich ist, erfährt man aus der ausführlichen Bibliothek, die vom Hauptmenü aus zugänglich ist.

REIF FÜR DIE INSELN?

Die Schlachten selbst sind actionreich und anspruchsvoll, denn bei Stratosphere sind Sie Stratege, Pilot (die Inseln können allerdings immer nur horizontal, nicht jedoch vertikal fliegen) und Frontschwein in Personalunion. Dank der komplexen Maus/Tastatursteuerung sollte man aber dennoch nicht den Überblick bzw. seine Gegner aus den Augen verlieren. Zumal der Umgang mit der frei dreh-, zoom- und schwenkbaren Kamera und die Funktionen des Interfaces mit Kompaß, Radar sowie Zielvorrichtung in einem eigenen Tutorial haarklein erklärt werden. Genau wie die Bau- und Reparaturfunktion angeschlagener Einheiten. Das innovative Konzept präsentiert sich grafisch in etwas detailarmem 3D, wobei die Unterstützung für Beschleunigerkarten besonders im Vollbildmodus zur Geltung kommt. Auch der orchestrale Sound kann sich hören lassen – per (Null-)Modem, LAN oder Internet sogar von bis zu vier Multiplayern, die in zwölf speziellen Szenarien jeder gegen jeden oder zum Teamkampf antreten. Das macht denn auch am meisten Spaß, denn Solisten mögen am Kampf der behäbigen Inseln die halbgare Feind-KI bemängeln: Wären Erfolge nicht manchmal eine Frage des Glücks, statt der Taktik, hätte Stratosphere sogar in Hit-Sphären vorstoßen können. (js)



Im Kampf gegen Bodentruppen wirken nur bestimmte Waffen wie Kanonen, außerdem muß die Zielansicht nach unten gerichtet werden



Was es an Einheiten gibt und welche Vorzüge sie besitzen, erfährt man in der Bibliothek



Im Vollbildmodus gehen Rechner ohne 3D-Karten tempomäßig schnell in die Knie



Mit dem Editor werden eigene Festungen gebastelt, ausprobiert und im Multiplayerkampf eingesetzt

Stratosphere
(Ripcord/Funsoft)

Origineller Mix aus Action, Flugi und (Bau-)Strategie

GRAFIK	72%
SOUND	76%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	76%



74%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95/98
SPEICHER:	32 MB RAM sowie 45, 190 oder 350 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (bis 1024 x 768 Pixel), 2 MB-Grafikkarte und DirectX 5.0 (anbei) erforderlich, Direct3D und 3Dfx-Beschleuniger ab 4 MB werden unterstützt
SOUND:	16 Bit Soundkarte erforderlich
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	englisch, komplett deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler über IPX, (Null-)Modem oder TCP/IP in 12 Szenarien für Teams und Einzelkämpfer
ONLINE-INFO:	http://www.funsoft.de

Ganz persönlich

...war ich recht angetan von dieser seltsamen Mischung aus Bauen, Fliegen, Schießen und Taktieren. Die Einführungsmissionen machen schnell Lust auf mehr, man darf sich bloß vom schon anfangs recht hohen Schwierigkeitsgrad und der komplexen Steuerung nicht abschrecken lassen. Noch mehr und vor allem noch länger Freude hätte ich an dem Spiel freilich gehabt, wenn die CPU-Gegner etwas besser zur Sache kämen und die Designer mehr (auch mehr taktische Möglichkeiten) aus der 3D-Grafik gekitzelt hätten.



Jörg

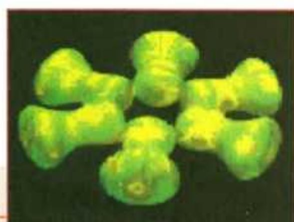


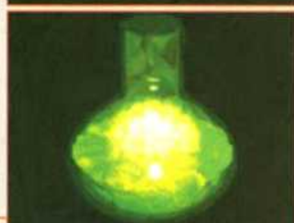
VANGERS
one for the road.

In Rußland gibt es mehr als Wodka und Tetris: Ob Action, Wirtschaftssimulation, Rollenspiel, Autorennen oder Adventure – die Entwickler von K-D Lab haben Zutaten aus so ziemlich allen Genres für ihren originellen Erstling verbraten.



Kleine Einstiegshilfe









Zunächst sollte man den Rat der Councelors der Startwelt befolgen und die ersten Moneten durch Handel verdienen. Von Podish aus liefert man **Nymbos** zum Incubator und bringt **Phlegma** zurück. Kämpfen sollte der frischgebackene Vanger dabei wegen schwacher Panzerung und Bewaffnung seines Meckos tunlichst aus dem Wege gehen. Über die **spinnennetzartigen Muster** am Boden erreicht man wie beim Betreten der Stützpunkte via Space-Taste die **Hideouts**, in denen jede Menge Fundstücke warten. Davon sackt man so viel ein, wie der momentan noch arg begrenzte Frachtraum des SF-Boliden zuläßt, und verscherbelt den Kram.
Nach einer Weile ist dann die Teilnahme an den Larvenrennen (sie starten im Incubator) möglich. Der siegreiche Vanger wird mit dem „Schlüssel" fürs Dimensionstor nach Glorx belohnt. Jetzt noch schnell an der entsprechenden Station die Spirale des Meckos aufladen, schon kann zur nächsten Welt übergewechselt werden – wo man allerdings umgehend in die Sklaverei gerät...
P.S.: Im nächsten Heft finden Sie äußerst nützliche Cheats für dieses nicht unbedingt leichte Game!



Die Automobile der Zukunft: Meckos mit großer Ladekapazität lassen sich zu wahren Festungen aufrüsten

Gameplay

Als Angehöriger des Clans der Vangers kämpft der Spieler in den sogenannten „Lost Chains" ums Überleben. In seinem waffenstarrenden und natürlich gut gepanzerten „Mecko" bereist er diese zehn durch Dimensionstore verbundenen Planeten – mit dem Ziel, die zerstörte Passage zur Erde wieder zu öffnen. Bis es so weit ist, treibt man in bester „Elite"-Tradition Handel, greift als Pirat die Ladungen der Konkurrenz ab und verdient seine Brötchen durch das Überfahren von Käfern oder die Annahme anderer abwechslungsreicher Aufträge. Der Entscheidungsfreiheit sind dabei kaum Grenzen gesetzt.
Ein wichtiger Aspekt kommt den beiden Charakterwerten für Glück und Dominanz zu. Erstes Attribut beeinflußt z.B. die Trefferwahrscheinlichkeit sowie die Zahl der Fundstücke in Bonushöhlen und steigt an, wenn Missionen erfüllt bzw. hin und wieder anstehende Rennen gewonnen werden. Dominanz steigert man unter anderem durch Abschüsse der Gegner, das Erreichen eines neuen Planeten oder die Beschaffung besserer Fahrzeuge nebst Ausrüstung. Insgesamt sind 37 Meckos, 32 Waffensysteme sowie massenhaft Spezialequipment und Handelsgüter verfügbar.

Präsentation

Die abstrus gestalteten Planetenoberflächen bereist man in einer zoombaren Draufsicht, die auf Wunsch auch schwindelerregend mit dem Mecko rotiert und kippt. Die Landschaften verändern sich dabei ständig. Sei es von selbst (durch bewegliche Hindernisse, aus dem Boden morphende Hügel etc.) oder unter Einwirkung der Vangers, die Brücken durch einen Sprung von unten durchbrechen, Krater in die Gegend ballern und Ähnliches. Auch die Menüs, Explosionen, Tag-/Nachtwechsel, wabernden Wasseroberflächen und anderen Effekte können sich sehen lassen. Leider stört selbst mit 32 MB RAM bisweilen noch starkes Ruckeln den optisch ungewöhnlichen Genuß; einigermaßen Ruhe herrscht erst mit 64 MB unter der Mecko-Haube. Auch der Verzicht auf die fetzige CD-Musik und die ordentlichen Soundeffekte schafft da keine Abhilfe.



Komplexe Mischsteuerung, vertrackte Situationen: Oft hilft dem Mecko nur ein beherzter Sprung wieder auf die Räder

Steuerung

Das Handling mit seiner Kombination aus Tastatur und Stick bzw. Pad ist recht komplex und extrem gewöhnungsbedürftig. Da kann einen der widerspenstige Mecko wegen seiner realistischen Fahrphysik schon ein ums andere Mal zum Wahnsinn treiben...

Geht es zwecks Abkürzung etwa offroad, bleibt das Vehikel gerne zwischen Hügeln stecken und muß per Sprung wieder manövrierfähig gemacht werden. Just in dem Moment trifft dann aber vielleicht eine feindliche Rakete, und die Karre landet auf dem Rücken. Durch Hin- und Herkippen versucht man gerade, sie wieder auf die Räder zu bringen, als der Mecko von einem anderen Fahrzeug in den Fluß gerammt wird. Lenkt man ihn dann auf ein Unterwasserkatapult, ehe der Luftvorrat zur Neige geht, fliegt man wieder zurück in die Hügellandschaft, und das Spiel beginnt von vorne – das sind die Momente, in denen man am liebsten das Pad gegen die Wand pfeffern möchte!



Die detaillierten Landschaften kommen im Vollbildmodus am besten zur Geltung

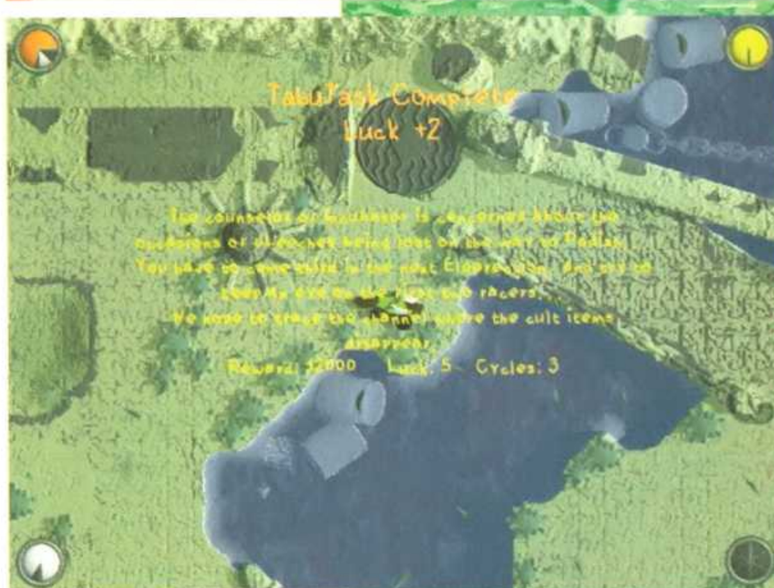
Beweglichkeit ist Trumpf

Mit entsprechender Zusatzausrüstung manövriert es sich deutlich bequemer durch die von Hindernissen nur so gespickten Vangers-Landschaften. Mittels **CopteRig** kann der Mecko etwa für begrenzte Zeit schweben, was sich vor allem in den Rennen als sehr nützlich erweist. Ein **CutteRig** erspart dagegen lästige Tauchfahrten, da Wasserläufe so überquert werden können. Der Energievorrat beider Geräte muß allerdings immer wieder an bestimmten „Tankstellen" aufgeladen werden. Das Hineinbohren in den Boden via **CrotRig** ist demgegenüber unbegrenzt möglich.









Erst beim Verlassen der Stützpunkte erfährt man, welche Aufgabe sich hinter der erworbenen „Tabutask" verbirgt





Während der Rennen warten hitzige Gefechte um die Pole-position



Gerade in der höchsten Zoomstufe sorgt die einblendbare Karte rechts unten für Übersicht

Ganz persönlich

Drückt man sich um das Handbuchstudium oder den spieltechnischen Crashkurs via integriertem Demo, ist der Frust vorprogrammiert: Nur die geduldigsten Autodidakten dürften nach langem, ziel- und planlosem Umherdüsen sowie tausend Toten den Moment erleben, wenn der Groschen fällt. Doch dann entpuppt sich Vangers plötzlich als skurril-unterhaltsame Mischung aus, sagen wir, „Grand Theft Auto" und „Elite" – inklusive dem entsprechenden Suchtfaktor („Nur noch ein paar Kröten, und ich kann mir die flotte Karre samt feiner Knarre leisten!"). Das bisweilen tierisch nervende Steuern der störrischen Meckos in Verbindung mit langen Ladezeiten und häufig auftretenden Ruckelorgien haben meine Begeisterung aber doch ein wenig ausgebremst.



Steffen

Fazit

Die vertrackte Steuerung ist um so ärgerlicher, als es am sehr abwechslungsreichen und völlig freien Gameplay selbst nichts auszusetzen gibt. Optionale Online-Tips versorgen den Spieler stets mit Infos zum weiteren Vorgehen, und in den Stützpunkten darf jederzeit abgespeichert werden. Das geschieht aber auch automatisch beim Verlassen der Posten.
Auf zwei (Modem) bis acht (Netzwerk/Internet) gesellige Vangers warten zudem witzige Multiplayer-Modi: „Passembloss" ist ein interplanetares Rennen, bei dem Checkpoints auf den Welten angefahren werden müssen. Im „Van-War" steht Deathmatch-mäßiges Ballern auf dem Programm, bei „Mechosoma" mehr oder minder friedlicher Handel. Hier sollen die Spieler von einem bestimmten Startpunkt aus eine festgelegte Anzahl an Waren ausliefern. Besonderen Spaß verspricht dabei der Teammodus, wo einer den Lastesel mimt, den der andere gegen feindliche Jäger verteidigt.
Trotz der angesprochenen Schwächen sticht Vangers also angenehm aus dem zur Zeit nicht sonderlich innovativen Spieleeinheitsbrei heraus. Wer genügend Einarbeitungszeit und Geduld mitbringt, kommt in den Lost Chains sicher auf seine Kosten. (st)

Vangers
(Interactive Magic)

Origineller Genremix mit vertrackter Steuerung

GRAFIK	69%
SOUND	70%
STEUERUNG	63%
MOTIVATION	78%



74%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P166 mit Win 95/98
SPEICHER:	ab 16 MB RAM (64 MB empfohlen), 210 bis 382 MB auf der HD, dazu mindestens 30 MB als virtueller Speicher
GRAFIK:	SVGA (800 x 600 oder 640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pad, Lenkrad
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version folgt Ende September
MULTIPLAYER:	2 bis 8 Spieler via Modem bzw. Netzwerk/Internet
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.co.uk



Was Porsche in der Realität ist, das ist der Gütersloher Entwickler Synetic am Computer: die deutsche Sportwagenschmiede schlechthin. Das Sequel zum erfolgreichen Rennspiel „Have a N.I.C.E. Day" entpuppt sich als einer der schicksten, umfangreichsten und fahrbarsten Arcaderacer überhaupt!



Per Replayrekorder bleiben (auch) die F1-Kurse von Hockenheim, Spa und Melbourne aus sechs umschaltbaren Blickwinkeln im Gedächtnis – während der Fahrt genügen eine Hinterbord- und zwei Cockpitkameras



Monstertrucks sind nicht nur in den engen Canons der drei optisch sehr schmucken Arizona-Pisten für grandiose Massenkarambolagen gut

Kompliment nach Gütersloh an die Entwickler und den Publisher Magic Bytes: So hübsch der Vorfahrer war, ist die Fortsetzung hübscher – so spielbar er war, ist sie spielbarer. Jetzt stimmen nicht nur Grafik und Tempo, sondern auch das Handling und damit die wichtigste Voraussetzung für den ganz großen Spaß am Gas.

Tatsächlich muß N.I.C.E. 2 auch den Vergleich mit dem Genreprimus „Ultimate Race" nicht scheuen, so willig, wie sich die rund drei Dutzend offerierten Klein- und Sportwagen, Trucks und Familienkutschen hier entsprechend ihrem Temperament in die Kurven legen. Von der Fahrzeugwahl, dem Setup der Stoßdämpfer, den Reifen und der Übersetzung des manuell oder automatisch geschalteten Getriebes hängt dabei der Auf- bzw. Antritt des Piloten

Der größte Fuhrpark im Genre

Via Registrierkarte konnten die Käufer von „Have a N.I.C.E. Day" ihre liebsten Automodelle benennen; rund drei Dutzend Favoriten finden sich jetzt im Sequel wieder. So zählt die **Bonsai-Abteilung** vier wendige Perlen wie Fiat 500 und VW Käfer, die **Classic Cars** umfassen sechs schnittige Youngtimer vom Kaliber Corvette Stingray, Shelby Cobra oder Ford Mustang. Zu den 15 **Premiummodellen** zählen sportive Flitzer wie die Viper GTS oder der Mercedes CLK GTR. Nur im Rahmen der **Special Trophies** des Karrieremodus trifft man schließlich auch auf F1-Boliden, Karts, Sankas, Busse und fett bereifte Monster Trucks.

Die Unterschiede beim Handling sind klar und deutlich spürbar, auch äußerlich halten sich die Fahrzeuge an die Realität – selbst wenn die Entwickler für die Bezeichnungen mangels Lizenz ihre Phantasie bemühen mußten.







Es stehen rund drei Dutzend Fahrzeugmodelle aller Rassen und Klassen bereit

Das Grafikwunder

Bereits ein **P133 ohne 3D-Karte** genügt für schnelle und detailreiche Grafik: Bei Verzicht auf wenige Lichteffekte bekommt man dreidimensionale Tiefbettfelgen, Qualm von durchdrehenden Reifen, federnde Stoßdämpfer sowie bildfüllende Raketenexplosionen zu sehen.
Ab einem **P2/233 mit 3D-Beschleuniger** auf Voodoo1-Niveau sinkt die Framerate nicht mehr unter 30 Bilder pro Sekunde. Je nach Ausführung und RAM-Ausstattung sind dann auf Voodoo 2 SLI-Boards sogar Auflösungen bis 1024 x 768 Highcolor-Pixel machbar. Matrox' G200 brilliert mit der bunteren Truecolor-Farbtiefe, während PowerVR-Besitzer auf Spiegelungen am Fahrzeuglack verzichten müssen.







Ohne 3D-Beschleuniger (links) fehlen geglättete Texturen, Lensflares, die hochglanzpolierten Karosserien und transparenten Fahrzeugscheiben der Direct3D-beschleunigten Version (rechts)

ab. Es liegt also ganz beim Spieler, ob er lieber in die Kurven reinbremst und wieder aus dem Scheitelpunkt herausbeschleunigt oder Spitzkehren gekonnt mit der Handbremse umdriftet. Am meisten Fahrspaß versprechen die wilden Schlitterpartien durch enge Canons, die weiten Sprünge über Kuppen und (versehentliche) Ausflüge in die Pistenpampa dabei den Besitzern eines Lenkrades. Doch auch Pad-, Stick- oder Tastaturpiloten können nicht klagen.
Die 24 Rundkurse sind in acht optisch unterschiedlichen Klimazonen angesiedelt und erreichen beachtliche



„N.I.C.E. 2 hat all das, was wir beim Vorgänger gerne untergebracht hätten, aber aus dem einen oder anderen Grund nicht konnten!"
(Andreas Leicht, Produktmanager bei Synetic)

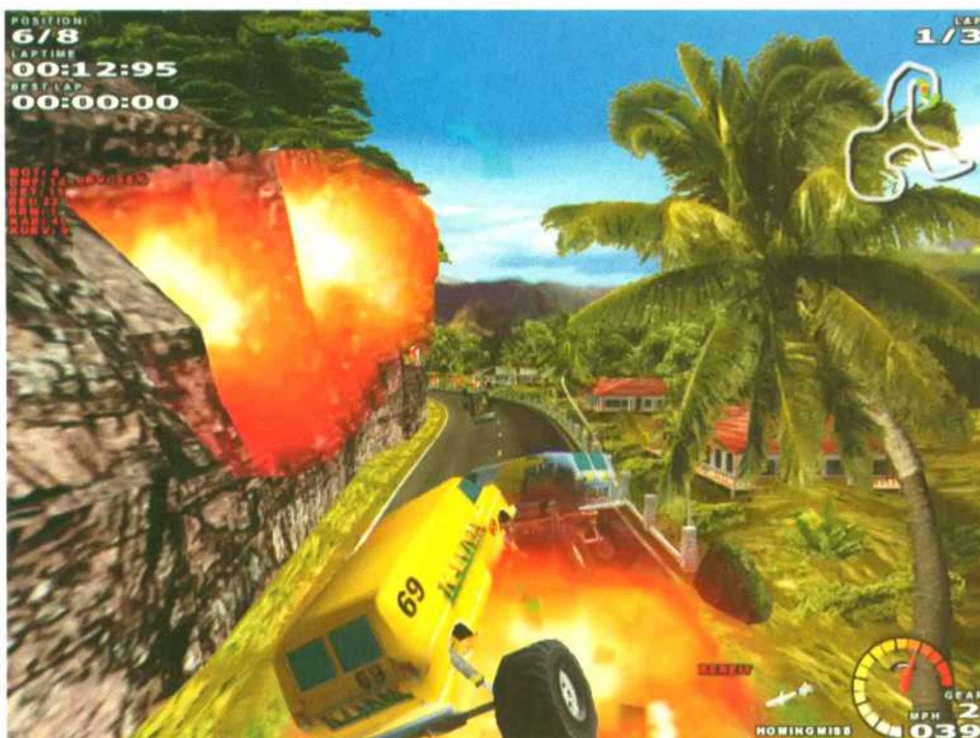
Ausmaße. Eine Runde dauert da schon mal locker zwei Minuten – vor allem, wenn es nebelt, Regen oder Schnee fällt. Auch Sonnenaufgang und Dämmerung tauchen die häufig in klar unterscheidbare Abschnitte unterteilten Pisten in stimmungsvolles Licht. Alle Kurse lassen sich zusätzlich in umgekehrter Richtung sowie spiegelverkehrt bewältigen, was summa summarum satte 192 Streckenvarianten ergibt. Hier wie beim Wetter entscheidet der Spieler manuell oder der Rechner zufallsabhängig, was gerade angesagt ist.
Nach gegnerlosem Training und Einzelfahrten auf aus-



Nebel, wechselnde Straßenbeläge sowie unübersichtliche Berg- und Talpassagen machen die Australien-Rally zur echten Herausforderung



Auch und gerade auf den verschneiten Serpentinen Österreichs machen sich Hilfen wie einblendbare Minikarte, zuschaltbare Wegweiser oder der Rückspiegel vorteilhaft bemerkbar



Auf Hawaii bieten sich kaum Überholmöglichkeiten, hier sprechen bevorzugt die Waffen

gewählten Strecken bilden zwei Modi das eigentliche Fahrziel: Die Weltmeisterschaft umfaßt sämtliche Strecken, wobei man zunächst bloß Vehikel der Bonsaiklasse (Fiat 500 usw.) pro Lauf maximal 16 Runden chauffieren darf. Nur wer sich in den Tabellen beständig auf den ersten drei Plätzen tummelt, erhält nach und nach Zugriff auf die gehobenen Modelle (MB 300 SL, Viper GTS etc.) der Classic- und Sportliga. Dabei darf man sich optional auch mit Waffengewalt freie Bahn schaffen. Anfangs muß dazu eine Uzi genügen, später sind je nach Geldbeutel und Transportkapazität Granatwerfer, Minenleger sowie 15 weitere Knaller nachrüstbar.

In etwa derselbe Spielverlauf prägt auch den Karrieremodus, bloß nimmt ein Wirtschaftsteil dabei den Platz der Explosivkörper ein. Statt zu ballern, gilt es dann also, einen Rennstall zu managen, sich um Sponsoren, Finanzen und Termine zu kümmern. Auf Wunsch darf man darüber hinaus in kuriosen Trophyrennen mit Omnibus, Rettungswagen oder LKW um Siegprämien kämpfen. Diese münzt die Werkstatt in Reparaturen, getunte Motoren, Getriebe- sowie Fahrwerkteile um.

Vollends geht die Post dann im Netzwerk ab. Hier liefern sich bis zu acht Piloten heiße Gefechte auf den bekannten (Solo-)Strecken, bekriegen sich mit optional unbegrenzt munitionierten Waffen und rempeln, was das Blech hält. Fällt ein Spieler dem „Deathmatch" oder „Shootout" (quasi Highlander auf vier Rädern: Es kann nur einen geben...) zum Opfer, übernimmt auf Wunsch der Rechner die vakante Position. Ob und wie sich Schäden nach einem Crash auswirken, ist hier wie in allen anderen Modi frei entscheidbar.

Daß man die vielfältigen Möglichkeiten des Spiels gerne nutzt, ist nicht zuletzt auch der beeindruckenden Präsentation zu verdanken. Michael Bittner als Entwickler der Grafikengine entlockt da schon einem „nackten" P133 flott zoomende Details, wie sie anderswo selbst mit 3D-Karte keine Selbstverständlich-

Tuning für Sieger

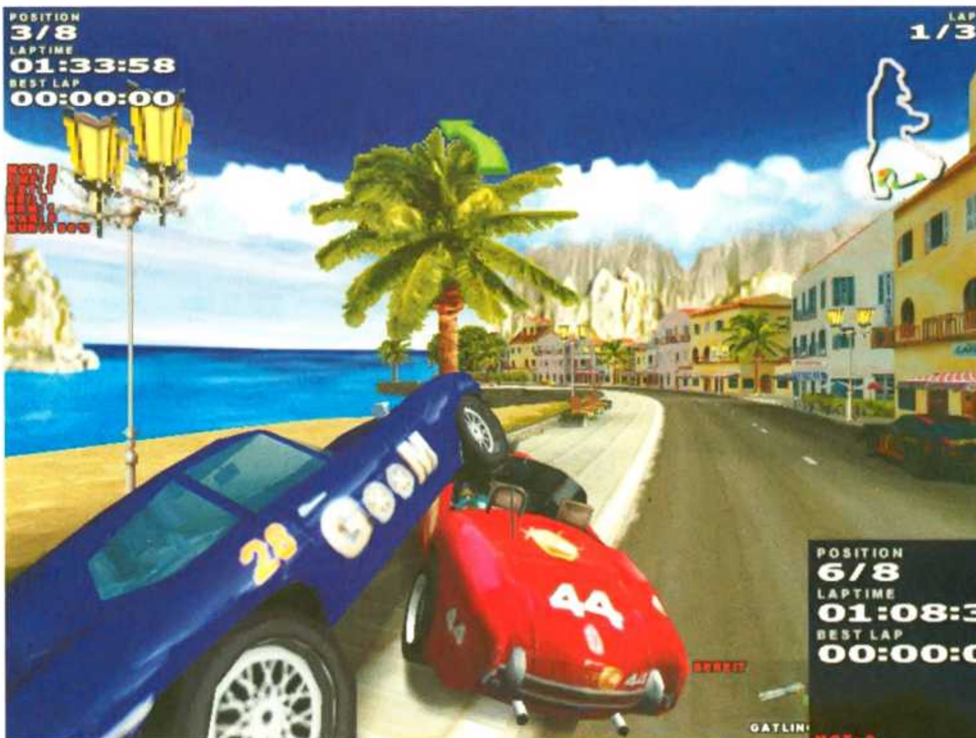


Im **Karrieremodus** sind nur traditionelle Tuningmaßnahmen wie stärkere Motoren und andere Federn erlaubt, wovon aber auch die Computerfahrer regen Gebrauch machen. Gegen die sieben Piloten im **Arcademodus** darf man hingegen auch zu einer von 18 Waffen greifen. Je nach Geldbeutel, Fortschritt im Spielverlauf und Ladekapazität sind beispielsweise Maschinengewehre mit hoher Schußfrequenz erhältlich, Mörsergranaten und Infrarotraketen. Zur Verteidigung empfehlen sich nach hinten gerichtete Minen- und Ölwerfer.

Offensive und defensive Tuningmaßnahmen von oben nach unten: Nitrobooster, Reifenflickset, Granatwerfer, Gattling Gun, Öl- und Shurikenwerfer

Die drei deutschen Mittelgebirgskurse sehen gerade bei Regen fader aus, als sich ihre Autobahnabschnitte, engen Kehren und weiten Sprünge fahren



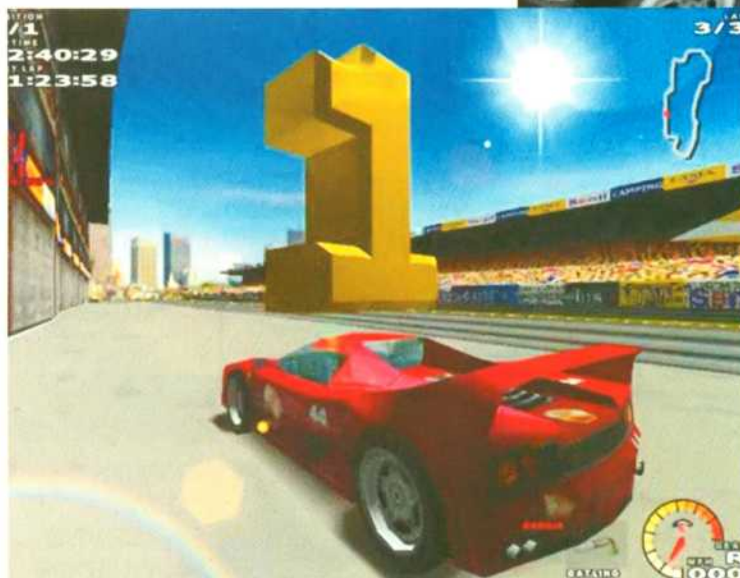


Der häufige Wechsel zwischen Sand und Schotter, feine Driftkurven und die tolle Optik machen die drei Ägyptenrennen auch bei Nacht zur Delikatesse

Wer sich auf Korsika oder sonstwo Beulen holt, muß für die Reparatur tief in die Tasche greifen



keit sind. Ist ein solcher Grafikturbo in einem P2 installiert, kennt die Begeisterung kaum noch Grenzen. Da bricht sich das Licht in transparenten Scheiben, da funkeln die Karosserien mit den Lensflares der Sonne um die Wette. Und kein Pop-up-Syndrom weit und breit, die Landschaften werden flüssig aufgebaut, ohne sich am Horizont im Dunst zu verstecken. Wenn dann noch die Motoren von Tunnelwänden widerhallen und sich die Position eines herannahenden Konkurrenten schon akustisch erahnen läßt, werden die sechs durchaus hörenswerten Rock- und Dancetracks eigentlich überflüssig. Was soll man somit noch sagen? N.I.C.E. 2 ist noch viel netter als sein Name! (rl)



Im Karrieremodus sind Prämien für Siegfahrten der Schlüssel zum Erfolg

Ganz persönlich

N.I.C.E. 2 macht Rennfahrerträume wahr: Ich kann mich ins Cockpit superschneller Sportwagen klemmen, rolle mit schicken Klassikern über den Strandboulevard, überrumple mit dem dicken Monstertruck lahme Sonntagsfahrer oder liefere sieben Gleichgesinnten im Netzwerk heiße Positionsgefechte. Und alles sieht so klasse aus, daß einem die Augen tränen! Daß im Testexemplar der Wirtschaftsteil noch unvollständig war, hat mich persönlich zwar kaum gejuckt, vereitelt jedoch eine endgültige Benotung des Programms. Der Fairneß halber wollen wir uns einen Teil der Wertung daher für die kommende Ausgabe aufsparen. Falls Sie vorher im Laden über das Spiel stolpern, wissen Sie jetzt ja trotzdem, was zu tun ist...



Richy

N.I.C.E. 2
(Synetic/Magic Bytes)

Vielseitiger Arcaderacer mit gewaltigem Fuhrpark und Topgrafik auch für kleine PC-Motoren

GRAFIK	*93%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*?*





USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P2/233) mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB empfohlen), 95 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pad, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, maximal 8 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.magicbytes.de http://www.synetic.de



Bei Adidas versteht man was von Fußball – zumindest, wenn es um das benötigte Schuhwerk geht. Aber vielleicht hätten die Programmierer dieses Games einfach nur mehr Tips vom Lizenzgeber einholen sollen?





Freie Wahl oder Zufallsgenerator: Gekickt wird bei Regen, Schnee und Sonne sowie bei Tag, Nacht und Dämmerung

Okay, verglichen mit dem Vorgänger („Adidas Power Soccer" mußte sich im März mit 29 Joker-Prozenten begnügen) wird hier Sport auf weit höherem Niveau zelebriert. So stehen elf internationale Ligen mit über 250 Clubs und 120 Nationalmannschaften bereit; angeblich hat man die Eigenschaften von mehr als 10.000 Spielern berücksichtigt. Daß der Eifer über das Abmalen der korrekten Trikotnummern hinausging, darf indessen bezweifelt werden – Bayern München spielt nicht viel besser als der FC Gütersloh. Aber bei einem Sponsor wie Adidas nimmt es auch nicht wunder, wenn das Hauptaugenmerk offenbar der Bekleidung der Digi-Sportler galt...

Modeschau im Fußballstadion

Dank zwingend vorausgesetzter 3D-Beschleunigung gibt es am Platz recht ordentliche Wettereffekte nebst Lensflares zu sehen, bloß staksen die Polygonkicker eher hölzern über das von frei wählbaren Kameras gezeigte Feld. Ihr Bewegungsrepertoire ist zudem so beschränkt wie das der Kommentare von Marcel Reif, doch können dessen Bemerkungen zumindest deaktiviert werden. Etwas besser sieht die Sache bei den Optionen aus: Trainingsmodus und von zwei bis hin zu 15 Minuten gestaffelte Halbzeitlängen sind Standard, neun Turniere zur Wahl aber eine ganze Menge. Auch der automatisch oder selbst gesteuerte Torwart ist zu begrüßen, dito das solide (Pad-) Handling. Dabei kann man den Anspielpartner selbst bestimmen oder von der CPU vorgeben lassen. Taktisch darf aus einer Vielzahl von Aufstellungen gewählt werden, Auswechslungen sind möglich.

Weil jedoch selten bis nie ein flüssiger Spielablauf zustande kommt, bleibt unter dem Strich ein Action-Soccer, das man bestenfalls als uninteressant einstufen kann – schlimmstenfalls als überteuerten Werbeträger. (maz)



Die Spieler jubeln wegen der schönen Lensflares



Über 30 Stadien stehen zur Wahl, doch nur wenige sind echten Vorbildern nachempfunden

Adidas Power Soccer ´98
(Psygnosis/Shen)

3D-Fußball ohne Höhepunkte

GRAFIK	*72%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*55%*



58%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P166) mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM, 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, benötigt Direct3D- oder 3Dfx-Beschleuniger
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Gamepad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler an einem PC
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

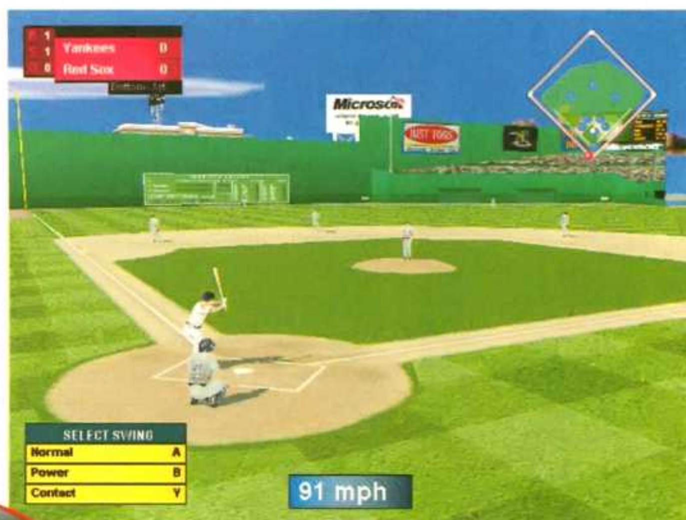
Microsoft Baseball 3D

Die Fußball-WM ist überstanden, jetzt könnte man sich wieder etwas exotischeren Sportarten widmen. Denn wenn PC-Baseball so gut wie hier präsentiert wird, muß man kein Amerikaner sein, um sich dafür begeistern zu können.

In der Tat ist das Programm ganz auf Höhe der Zeit, was Optionsvielfalt und Präsentation betrifft. Features wie computerunterstützte Verteidigung bzw. Angriff sowie die drei Schwierigkeitsgrade ermöglichen es dabei auch Neulingen, sich mit dem uramerikanischen Volkssport vertraut zu machen. Für diese Zielgruppe gibt es zudem eine Online-Hilfe zu Regelfragen und Ähnlichem. Kenner werden sich indessen über die Vielzahl an integrierten „Special Moves" (Diving Catches, Headslides usw.) freuen.
Weil Microsoft keine Lizenzkosten gescheut hat, stehen sämtliche 30 Originalteams der aktuellen Saison mit allen Spielern zur Verfügung. Die Grafik ist dabei so detailliert, daß die Polygoncracks wahrhaftig an ihren Gesichtern zu erkennen sind – dank eingeblendeter Fotoporträts läßt sich das auch vom Laien leicht überprüfen. Auch die butterweichen Animationen am Feld sind sehenswert; bei 3D-Be-

So gewinnt man neue Fans für einen alten Sport!

schleunigung selbst noch in den mittleren Auflösungen. Den letzten Schliff erhält die gelungene Stadionatmosphäre durch die imposante Geräuschkulisse nebst (englischen) Kommentaren eines Sportreporters.
Inhaltlich bietet der Titel Action pur: Man kann alle 162 Begegnungen der Saison bestreiten oder direkt in die Playoffs einsteigen. Management gibt es nicht, dafür allerlei Statistiken, einen Mannschaftseditor und eine intuitiv beherrschbare (Pad-) Steuerung. Fazit: Baseball 3D ist quasi das amerikanische Gegenstück zu „FIFA '98" – und damit eine Referenz im Genre. (maz)



Die Stadien sind exakt originalen Vorbildern nachempfunden, hier der „Fanway Park" in Boston



Der Replaymodus verfügt auch über Superzeitlupe



Das erste Sportspiel, bei dem die Polygon-Akteure ihren realen Gegenstücken quasi aus dem Gesicht geschnitten sind!

Baseball in Deutschland

Der „Deutsche Baseball & Softball Verband" zählt derzeit **25.000 Mitglieder in über 300 Vereinen**. Zehn Landesverbände organisieren einen Ligabetrieb in sechs Spielklassen; international mischt man im europäischen A-Pool mit. Nähere Informationen unter: **http://www.DBV.net.de** oder direkt beim DBV unter der Telefonnummer **06131/61 82 50**

Microsoft Baseball 3D
(Microsoft/WizBang)

Ausgezeichnete Umsetzung des US-Sports

GRAFIK	*84%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*77%*
MOTIVATION	*79%*



80%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P133) mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 bis 1280 x 1024), benötigt Direct3D
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad (Force Feedback)
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.de

REAH



Abenteuerurlaub im Renderland: Was „Atlantis" für Cryo und „Riven" für Cyan war, das ist der Planet Reah für Project Two und Acclaim. Das Reisebüro stand dabei interessanterweise in Polen – doch die Entwickler aus dem Osten stehen ihren westlichen Kollegen keineswegs nach!

Reah, das ist eine öde Welt, die der Menschheit in ferner Zukunft als Militärstützpunkt dienen soll. Als bei Aushubarbeiten ein uraltes Artefakt entdeckt wird, das sich als Dimensionstor entpuppt, lädt man stolz die Presse zu einer Vorführung ein – und prompt wird ein Reporter durch das Portal gesaugt. Er findet sich vor den Toren einer fremdartigen Wüstenstadt wieder und muß, nun auf sich gestellt, die Rätsel seines unfreiwilligen Domizils lösen...

Anders gesagt: Reah ist ein bißchen „Atlantis" und ein wenig „Stargate". Es umfaßt mehr als 150 vorgerenderte Örtlichkeiten, die auf dem Weg in die Heimatdimension allesamt besucht werden wollen. In sandigen Oasen, dampfenden Dschungeln oder der im Meer versunkenen Stadt kann sich der Spieler an festgelegten Punkten stufenlos um die eigene Achse drehen; ab und an darf auch ein Blick nach oben oder unten riskiert werden. Gleitet der Mauszeiger dabei über einen relevanten Gegenstand, mutiert er umgehend in einen Aktionsbutton für die Funktionen „Nehmen" oder „Anwenden" – bei Ausgängen und weitergehenden Bewegungsmöglichkeiten sorgen Richtungspfeile für Durchblick. Auch die automatisch im (am unteren Bildrand eingeblendeten) Inventar abgelegten Fundstücke müssen nicht immer erst durchprobiert werden, denn sie machen sich an richtiger Stelle durch Leuchtsignale bemerkbar.

Per Stargate nach Atlantis?

Das hört sich relativ simpel an und spielt sich zunächst auch so. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel zieht im Verlauf der Geschichte jedoch stark an: Wo es am Anfang genügt, die Symbole an einem Türriegel korrekt anzuordnen, braucht es bald schon einen Sinn fürs Abstrakte, um hier weiterzukommen. Wem würde es beispielsweise auf Anhieb einfallen, daß er mit drei quietschenden Gashähnen Tonfolgen nachspielen muß, damit er das anschließend austretende Gemisch mit einem funkensprühenden Wagenrad entzünden kann? Auch das Sprengen einer Glastüre mittels Schallwellen ist nicht eben alltäglich und verlangt neben einer exakten Nagerführung auch noch ein feines Gehör.

So richtig unlogisch ist freilich keine der vielen Knobeleien, zu denen sich auch immer Lösungshilfen finden – sei es in Büchern, Wandgemälden oder den Kommentaren der Einhei-



Während seiner Reise durch eine Wüstenstadt, die Oase und den Dschungel trifft der Spieler auf kostümierte Schauspieler wie diesen Magier, der dem Star-Wars-Imperator zum Verwechseln ähnlich sieht

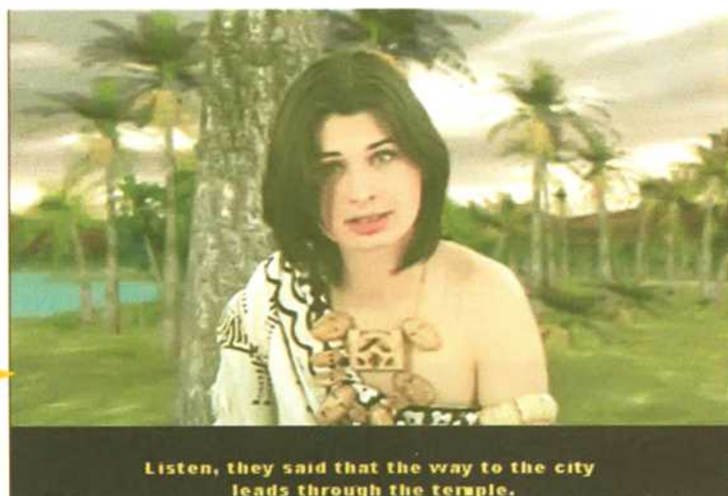


Ein mehr oder minder typisches Rätsel: Welches Symbol auf dem Rad paßt zu dem freien Feld auf der Platte?

Dieses Buch sollte man nicht nur wegen der schönen Illustrationen genau betrachten...







Mangels Multiple-choice-Sätzen sind die Gespräche hier verbale Einbahnstraßen

mischen. Daß diese von Schauspielern dargestellten Charaktere in unserer Testversion noch in englisch untertiteltem Polnisch parlierten, braucht niemanden abzuschrecken, denn hierzulande wird das Game komplett deutsch veröffentlicht. Davon abgesehen, ist der offerierte Denksport weitgehend international verständlich: Altertümliche Maschinen müssen reaktiviert, Symbole zugeordnet und Feuer entfacht werden.
Während man durch Tempel, Türme oder Buchten wandert, sorgt nicht nur die genretypische SVGA-Rendergrafik mit ihren vielen kleinen, aber feinen Animationen für die passende Atmosphäre. Auch der stufenlos regelbare Sound mit seinen wechselnden Musikstücken und insbesondere den opulenten Stereoeffekten trägt viel zur exotischen Stimmung bei. Da flüstert der Wind, Wellen schlagen an den Strand, und Fackeln knistern in ihren Halterungen. Ja, sogar die Schritte des Helden hören sich je nach Bodenbelag anders an. Kurzum, Reah ist eine Reise wert – insbesondere für die Fans von mystischen Abenteuern à la „Atlantis" oder „Riven", die hier neue Herausforderungen bei gewohntem Handhabungskomfort finden. Für alle Aktionen genügen wenige Mausklicks, selbst das Abspeichern von Spielständen in den 16 verfügbaren Slots kommt ohne Texteingabe aus. Dennoch mangelt es dem Spiel nicht an Tiefe, wohl aber an Multiple-choice-Gesprächen. Freilich muß das kein Fehler sein, denn zu viel Palaver hat bekanntlich schon so manches Adventure totgelabert. (rf)




Praktische Steuerhilfe: Die braunen Pfeile links unten geben die möglichen Drehrichtungen vor




Die Glocke im unten plazierten Inventory leuchtet auf, muß also in diesem Bild verwendet werden

Ganz persönlich

Zugegeben, für Spiele wie dieses muß man geschaffen sein: Wer nicht genug Phantasie hat, um die richtigen Fragen zu stellen, kann die Antworten auf einem Silbertablett serviert bekommen und wird dennoch an den Rätseln verzweifeln. Dafür mußte ich mich auf Reah aber nicht mit pingeligen Actionsequenzen abplagen, wie sie einem den Spaß in bzw. an Cryos „Atlantis" verderben konnten. Und im Gegensatz zu „Myst" und dem Sequel „Riven" ist das Spieldesign hier so angelegt, daß man selten völlig planlos in der Gegend steht.



Brigitta

Reah
(Project Two/Acclaim)

Abenteuerliche Renderreise im Stil von „Riven" oder „Atlantis"

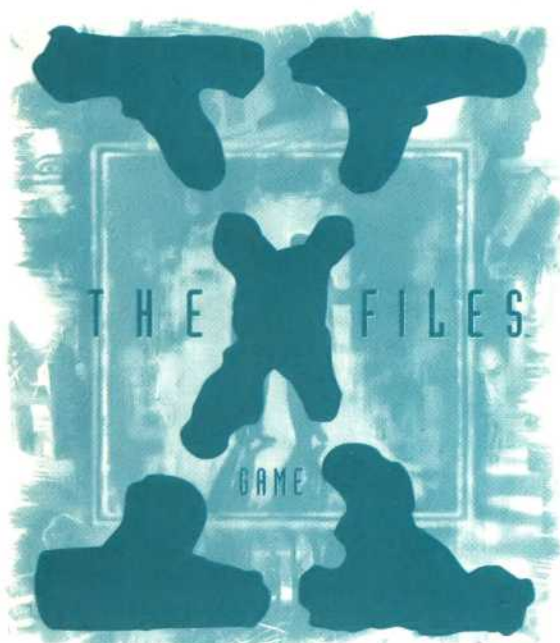
GRAFIK	*79%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*82%*



80%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	6 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 (P166 empfohlen) mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM, 170 MB auf der HD
GRAFIK	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch erhältlich
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.project2.com





Nach dem Intro tauchen S & M erst kurz vor Spielende wieder auf...

Auf dieses Spiel haben Millionen von Fans gewartet! Um so größer die Enttäuschung: Fox Interactive hat die kultige Mystery-Serie „Akte X" zu einem wirren Multimedia-Abenteuer degradiert – und die TV-Stars zu Nebendarstellern.

Statt, wie erhofft, „mit Scully spielen" oder wenigstens den Mulder geben zu können, steuert man den FBI-Agenten Craig Willmore aus der Zweigstelle Seattle. Dort verschwanden nämlich drei Tage zuvor die beiden eigentlichen Hauptdarsteller, woraufhin der Ersatzheld zu Dienstmarke, Waffe, Handy und ähnlichen Statussymbolen seiner Zunft greift.

Empörend: Akte X ohne Scully & Mulder!

Die Suche führt durch fotografierte Lagerhäuser, Schiffe und Hotels, wo Zeugen befragt, Indizien gesammelt und auch mal kleine Actionsequenzen wie Schießereien absolviert werden. Leider ist das nur halb so packend wie die Wiederholung einer TV-Folge: Mit dem bei interessanten Objekten automatisch wechselnden Mauszeiger wird der ganze Bildschirm bzw. in Gesprächen jedes verfügbare Thema angeklickt; basta. Wer eines der gefundenen Objekte aus dem Inventar anwenden will, erntet zumeist nur einen unwirschen Kommentar.
Die typische Hybrid-Optik des auch am Mac lauffähigen Programms setzt sich aus stummen Standbildern, brauchbar synchronisierten Videos und zuschaltbaren Animationen (selbst auf einem P200 nicht empfehlenswert) zusammen. Wegen der Masse an Kurzfilmen nähert sich der Fall trotz der überall lauernden Todesszenen flott seinem Abschluß. Mit Spielhilfen wie Tips vom Vorgesetzten oder einer Art sechstem Sinn sogar noch deutlich schneller.
Kurzum, von diesem halbgaren Mysterienspiel dürften auch und gerade die Fans der Serie enttäuscht sein – kurze Gastauftritte einschlägiger Mimen (z.B. Direktor Skinner) hin, Seitenhiebe auf Aliens und Regierungsverschwörungen her. (mz)



...dafür trifft unser Reserve-Mulder auf eine sympathische Ersatz-Scully



Am ständig mitgeführten PDA (Personal Digital Assistant) lassen sich die bisherigen Hinweise abrufen

X-Files
(Fox Interactive)

Wenig überzeugender Spiel-Film für X-Philes

GRAFIK	66%
SOUND	62%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	47%



51%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	7 CDs
SYSTEM:	ab einem P120 mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM, 250 MB bis 3,5 GB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Grafikdetails regelbar
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	deutsch, einige Texte (Spielgrafiken) in englischer Sprache
ONLINE-INFO:	http://www.foxinteractive.com

Ganz persönlich

...bin ich keinesfalls davon überzeugt, daß die Wahrheit irgendwo da draußen ist. But I want to believe – vorzugsweise in gute Games. Doch dieser Titel ist für den Fan nur wenig, für Otto Normalzocker sogar nahezu gar nicht interessant. Es sei denn, er hielte eine wirre Story, wenige Handlungsmöglichkeiten und blasse Darsteller für außer- oder gar überirdisch.

Markus



the other dimension

Das erste Mystery-Game, das auf Dein Kommando hört.

CD-ROM MIT SPRACHSTEUERUNG + MIKROPHON + 360° RUNDUMSICHT





Rotes Haar, verkniffener Gesichtsausdruck: Hat Scully die Seite(n) gewechselt?

Nach langer Zeit trudelte aus bzw. mit der anderen Dimension mal wieder ein testwürdiges Werbespiel in der Redaktion ein. Und siehe da: Von diesem Adventure wird man womöglich noch eine ganze Weile reden...

Auf alle Fälle wird man *mit* diesem Game reden – schließlich liegt der in Volks- und Raiffeisenbanken für knapp 20 Märker erhältlichen Schachtel auch ein (billiges) Ansteckmikrofon für die mitgelieferte Sprachsteuerung bei. Nachdem in einer kurzen Prozedur die Stimmlage des Anwenders geprüft und gespeichert wurde, erkennt das Programm denn auch tatsächlich anstands- und fast ausnahmslos alle gesprochenen Befehle. Für wortfaule Abenteurer hält das Spiel natürlich zudem eine traditionelle Mausabfrage bereit.

Akte X für Arme, die reich werden wollen

In seinem neuen Einsatz soll der jugendliche Privatschnüffler Philipp Marlau (Held des Vorgängers „Free Spirit") einer scheinbar außerirdischen, in Wirklichkeit aber höchst menschlichen und ziemlich simpel gestrickten Intrige auf die Schliche kommen. Zu diesem Zweck erforscht er die wenigen Örtlichkeiten in einer ganz passablen Rundumsicht, unterhält sich mit etwas zu steril gerenderten Charakteren nach dem Multiple-choice-System und erfährt nebenbei mehr oder minder Wissenswertes über Geldanlagen und das Bankgewerbe.

Alles in allem könnte der grüne Schein also durchaus schlechter angelegt sein, denn die funktionierende Spracherkennung ist schon ein netter Gag. Wer sich dafür nicht begeistert, dem müssen wir von der Investition leider abraten – für sich genommen bringt das schwache Gameplay einfach zu wenig Rendite. (mz)



Beim sprachgesteuerten Spiel werden die Befehle, Objekte und Ausgänge auch als Text eingeblendet



Gleißende Lichter, finstere Gestalten: Sind das wirklich Aliens?

Ganz persönlich

Erst „X-Files", jetzt das – warum muß ausgerechnet ich diesen ganzen Mystery-Quatsch testen?! Sicher, die mauslose Steuerung per Spracherkennung funktioniert überraschend gut, doch war ich ständig versucht, meinen Befehlen ein „Pronto!" hinterherzubellen. Während man mit der Maus nämlich jederzeit in der Lage ist, langatmige Diskussionen zügig voranzutreiben (sprich: abzubrechen), muß der Spieler am Mikro sein Gegenüber brav ausreden lassen. Na, wenigstens halten sich die Werbebotschaften einigermaßen im Hintergrund.



Markus

The other Dimension
(Rauser Advertainment)

Mäßig mysteriöses PR-Abenteuer mit Sprachsteuerung

GRAFIK	60%
SOUND	59%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	44%



48%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 19,50 DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95/98
SPEICHER:	8 MB RAM (16 MB mit Sprachsteuerung), 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Mikrofon
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.freespirit.de





Bereits das Renderintro ist eine Perle der Sinnlosigkeit

Auf der Packung verspricht Ari Data knallharte Action, exzellente Grafik und spannendes Gameplay, am Computer bleibt nichts davon übrig: Diese Ballerei ist so grottenschlecht, daß sie uns eine ganze Seite wert war.

Freunde (un-)gepflegten Digi-Trashs brauchen sich hier nicht mit Installationsmenü oder gar Hintergrundgeschichte aufzuhalten: Rein mit der ersten von zwei CDs, kurz über den sinnlosen Rendervorspann gewundert, und schon ist man im Hauptmenü. Von dort gelangt man in den Optionsscreen, wo sich immerhin die Schwierigkeit in drei, die Grafikauflösung in sogar vier Stufen (bis hin zu 640 x 480 Pixel in 16 Bit Farbtiefe, wow!) einstellen läßt. Ist auch die Lautstärke von Sound und Musik zur Zufriedenheit geregelt, wählt man Maus oder Joystick an und darf direkt von der CD loslegen – als Besitzer eines bereits erspielten Paßworts auch im zuletzt besuchten der insgesamt 17 Abschnitte.

Baller-Trash und Renderwahnsinn

Freilich scheint es ziemlich weit hergeholt, daß hier jemand die Mühe der Paßwortjagd ernsthaft auf sich nehmen würde. Sie pilotieren einen Space-Fighter bei Cockpitsicht durch einen Renderfilm, wie man ihn gottlob seit einigen Jahren nicht mehr gesehen hat: Vor erbärmlich öden Hintergründen, die mit gutem Willen als Lava-, Wasser oder Mondlandschaften erkenntlich sind, tauchen gegnerische Flugzeuge und Raumschiffe auf. Diese gilt es, mittels Fadenkreuz ins Visier zu nehmen und per Maustaste oder Joystickbutton abzuschießen. Ab und an erscheinen gar Extras für andere Waffen, Schilde oder – was Gott verhüten möge – ein die Qual verlängerndes Zusatzleben.

So weit, so schlecht, denn mehr gibt es nicht. Der Raumer läßt sich nicht steuern, die Waffen können nicht ausgewählt werden, und die ewig gleichen Feinde hat man bereits nach Minuten satt. Digimusik, Soundeffekte und englische Sprachausgabe lassen den Wunsch nach Ohrenstöpseln aufkommen, die grobe Steuerung den nach einem Mietkiller für die Programmierer. Bleibt die Frage, ob auf der zweiten CD-ROM überhaupt was drauf ist: Wer mag das schon überprüfen? (js)



Transparenz, wie schreibt man das? Explosionen verdecken dahinterliegende Gegner



Die Statusanzeigen rechts geben die selbst regenerierende Waffenpower (rot) und die verbliebene Schildstärke (blau) an

P-Zone
(Ari Games)

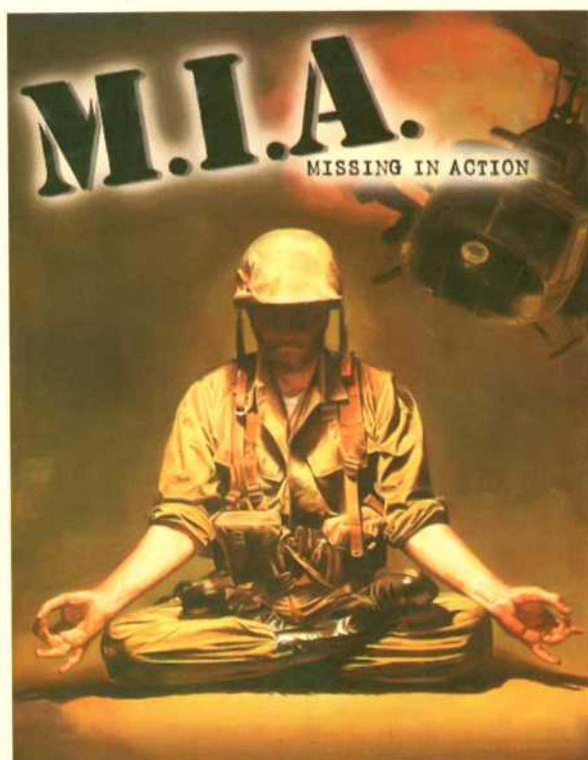
Trash aus der Twilight-Zone der Balleraction

GRAFIK	*33%*
SOUND	*33%*
STEUERUNG	*27%*
MOTIVATION	*12%*



16%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 50,– DM
DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95/98/NT
SPEICHER:	8 MB RAM, läuft direkt von CD
GRAFIK:	320 x 200 bis 640 x 480 Bildpunkte in 16 Bit Farbtiefe, Grafikkarte mit 2 MB und DirectX 5.0 (anbei) erforderlich
SOUND:	alle 16 Bit-Soundkarten
EINGABE:	Maus, Joystick
AUSGABE:	deutsche Texte, englische Sprache
ONLINE-INFO:	http://www.ari-data.de





Mit der „Strike"-Serie hatte Electronic Arts lange ein Monopol auf Action im Hubschrauber, jetzt ist Konkurrenz im Anflug: Die Programmierer von Simis („Team Apache") haben das erfolgreiche Konzept aufgegriffen.

Apocalypse now: Heli-Action über Vietnam

In 26 Missionen vom Typ Search and Destroy, Aufklärung, Geiselbefreiung oder Geleitschutz lenkt der Spieler alias US-Pilot John Mann vier verschiedene Helis durch ebenso viele Vietnam-Kampagnen. Neben der klassischen Huey finden sich die zweirotorige Chinook, die flotte Cobra und wendige Loaches im US-Hangar, als versteckte (Bonus-)Flieger warten auch Apaches und Harrier-Jets. Der Feind ist dagegen überwiegend am Boden zu finden: Konvois, Boote und Lagerhäuser geben verhältnismäßig leichte Ziele ab, Flak-Stellungen und Panzer erzwingen durch Dauerfeuer schnelle Ausweichmanöver.

Da sich viele Helis nur sehr behäbig drehen, bietet ein ständiger Wechsel der Flughöhe meist die sicherste Möglichkeit, den gut sichtbaren Schüssen der Vietkong zu entgehen. Gelegentlich erleichtern Flügelmänner das hektische Pilotenleben, meist ist man jedoch allein auf weiter Vektorflur – von den intelligent agierenden Feindpatrouillen natürlich abgesehen. Zum Glück wirft die Steuerung (möglichst mit Ruder und Schubregler) von Beginn an keine Probleme auf, so daß man zumindest hin und wieder auch relativ entspannt die 3D-Grafik mit ihren hübschen Beleuchtungseffekten genießen kann.

Wer also „Nuclear Strike" mochte, wird sich in diesem Szenario ebenfalls wohlfühlen – wenn er sich mit dem ziemlich heftigen Schwierigkeitsgrad anfreunden kann. (mz)



Für Flächenziele empfiehlt sich die Unterstützung durch Wingmen



Missionsbesprechungen werden in FMV-Sequenzen abgehalten

Ganz persönlich



Markus

Die flotten Dschungelkämpfe haben einen akustischen Pferdefuß: Die weinerlichen Klänge einer Panflöte aus dem Synthesizer passen kein bißchen zum dramatischen Spielgeschehen. Da nach Aussage der Programmierer jedoch Vertrieb GT Interactive auf dem Soundtrack bestand, ließ man sich (und ähnlich denkenden Spielern) ein Hintertürchen offen: Nachdem das Programm geladen ist, darf die Spielscheibe jederzeit gegen eine beliebige Audio-CD ausgetauscht werden. Wagners Walkürenritt würde sich anbieten...

Missing in Action
(Simis/GT Interactive)

Hübsch präsentiert, aber bald schon knallharte Heli-Action

GRAFIK	78%
SOUND	54%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	78%



76%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel), unterstützt 3Dfx und Direct3D
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick (Sidewinder Force Feedback Pro wird unterstützt)
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.simis.co.uk

Revenge of Arcade

Ob Film („Grease"), Musik (Dieter Thomas Kuhn) oder Kleidung (Plateauschuhe), Retro ist immer noch angesagt. Diese fünf von Microsoft auf einer CD vereinten Namco-Oldies dürften aber selbst eingefleischte Nostalgiker nicht ansprechen.

Mappy



Im hektischsten Spiel dieser Sammlung sinnloser PC-Erstveröffentlichungen wird ein seitlich scrollendes Haus voller Plattformen nach Schätzen durchsucht. Mittels überall verstreuter Trampoline erreicht man höhere Etagen, durch aufschwingende Türen entledigt man sich seiner Verfolger.

Motos



Beim originellsten Arcade-Oheim der Compilation gilt es, mit dem kleinen Raumschiff „Motos" allerlei Feinde (meistens bunte Kreise) von einer Draufsichtplattform zu schubsen. Kleinere Power-ups wie das Sprung-Extra sowie stärkere Gegner sorgen in späteren Levels für einen Hauch von Taktik.

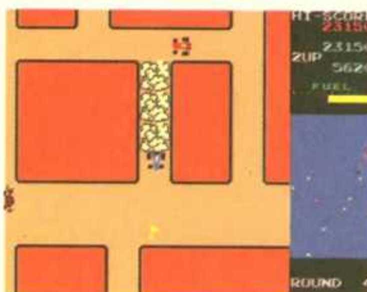
Ms. Pac Man



Den bekanntesten Titel des Quintetts braucht man wohl niemandem mehr vorzustellen – wir tun's trotzdem: Genau wie ihr Vetter (nur mit einer roten Schleife) rast Miss Freßpille durch screengroße Labyrinthe, flüchtet vor bösen Gespenstern und schluckt Punkte, Bonusfrüchte sowie Powerpillen.

Rally-X

Der langweiligste Teilnehmer im Feld ist wohl diese Kreuzung aus „Pac Man" und einem Autorennen: In einem riesigen Irrgarten müssen alle Fähnchen aufgesammelt und Verfolger mit Auspuffabgasen aufgehalten werden – aber bitte ohne dabei die vereinzelt herumliegenden Felsbrocken zu rammen.



Xevious

Das letzte ist auch gleichzeitig das beste Spiel auf der CD. Xevious gilt nicht zu Unrecht als Wegbereiter der vertikalen Shoot'em-ups: Die Gegner sind sowohl am Boden als auch in der Luft zu bekämpfen, wobei Gemeinheiten wie z.B. unsichtbare Schüsse den ganzen Ballerprofi fordern.



Fazit

Was Microsoft bietet, sind tatsächlich die originalen Arcade-ROMs samt Emulator. So müssen zunächst virtuelle Münzen eingeworfen werden, ehe sich (immer abwechselnd) zwei Spieler um die speicherbaren Highscores balgen dürfen. Freilich sind die Titel aus der digitalen Vorzeit heute kein echtes Geld mehr wert. Zumal es der Hersteller versäumt hat, wenigstens ein paar für Historiker interessante Goodies mit auf die CD zu packen. Dafür lassen sich die im Mini-Fenster ablaufenden Games samt Piepssound auch ohne den Silberling spielen – hier hat selbst Microsoft mal keine Angst vor Raubkopien! (mz)

Revenge of Arcade
(Microsoft)

Fünf verstaubte Arcade-Oldies als PC-Premieren – lächerlich!

GRAFIK	17%
SOUND	11%
STEUERUNG	33%
MOTIVATION	25%



22%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler abwechselnd
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.com

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h: 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Wir empfehlen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab 200,- frei
- **Vorkasse/Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.7.98 * = noch nicht verfügbar am 10.7.
N = Neu im Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch

Game It!

Titel des Monats August:
Dune 2000
69,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10

Anno 1602	79,99
Autobahn Raser	49,99
Bleifuß Fun*	19,99
Commandos	79,99
F1 Racing	69,99
MAX 2	69,99
Mechcommander*	64,99
N.I.C.E. 2	69,99
Resident Evil*	24,99
Sin*	69,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27.99
3 Skulls of the Toltecs	29.99
7th Guest	12.99 N
7th Legion	24.99
1942 Pacific Air War	24.99
1944 Across the Rhine	24.99
A 10 Cuba	9.99
Aces of the Deep	19.99
AH 64 Longbow Classic	29.99
Airlines	19.99
Albion Classic	24.99
Ancient Empires	19.99
Asse der Tiefe	39.99
ATF Classic	29.99
Battle Isle 2 + Data	22.99
Battle Isle 3	24.99
Beasts & Bumpkins	29.99
Biing	29.99
Bleifuss 2	24.99
Bleifuß Fun	19.99
Bundesliga Man. Hatt	29.99
Bundesliga Man. Pro	19.99
Capitalism Classic	24.99
Carmageddon (USK 12)	29.99 N
Champ. of Europe 97/98	29.99
Chewy	24.99
Christoph Kolumbus	19.99
Civil War General	19.99
Creature Shock	12.99
Crusade	19.99
Cyberstorm	9.99
D-Info 97	29.99
Darklight Classic	29.99
Dark Reign	27.99
Dark R.-Dark Rule Level	22.99
Dark Reign Mission	34.99
Das Amt	19.99
Das schwarze Auge 1-3je	9.99
Daley Thomson Zehnk.	17.99
Der Reeder	19.99
Descent 2	19.99 P
Destruction Derby	24.99
Destruction Derby 2	27.99
Die Fugger 2	19.99
Die Hanse	27.99
Die Pirateninsel	24.99
Die Siedler 1 Classic	22.99
Die total verrückte Rallye	22.99
DSF Baseball	22.99
Dune	12.99
Earthworm Jim 1	9.99
Earthworm Jim 2+1	22.99
Eishockey Manager	19.99
Elisabeth 1 Classic	29.99
F 16 Fighting Falcon	12.99 N
Fallen Haven	24.99
Fatal Racing	22.99
FIFA Soccer 96 Classic	19.99
FIFA Soccer Manager	29.99
Fields of Glory	12.99
Floyd	29.99
FX Fighter Turbo	9.99
Gene Machine	9.99
Goal	12.99
Hattrick Classic	29.99
Hexagon Kartell	29.99
Hexen 2	27.99
Hexen 2 Portal Praevus	29.99
Hexen2-Hexmaker Add	29.99
Hind + Apache Longbow	27.99
History Line Classic	17.99
Holiday Island	24.99
Imperium Galactica	29.99
Indiana Jones 3+4	22.99
Interstate 76	29.99
Jack Orlando	9.99
Jurassic War	29.99
KKND Classic	29.99
King's Quest 7	19.99
Kiss 'n Kill	24.99
Koala Lumpur	22.99
Korea Classic	29.99
Kyrandia 3*	12.99
Lands of Lore	19.99
Last Express	22.99
Lighthouse	19.99
Lost Eden	12.99 P
Lucky Luke	27.99
Lure of Temptress	12.99
M1A2 Abrams	24.99
Mad News	19.99
Mad TV 1+2	22.99
Magic Carpet 2	19.99
Man of War*	24.99
Manic Karts	12.99
Master of Orion 2	22.99
MAX	29.99
MDK	29.99
Mechwarrior 2	24.99
Monty Pyton: Waste of	19.99
Need 4 Speed 2 SE *	29.99
NHL Hockey 97	29.99
Nihilist	9.99
Nine-The last Resort	19.99
Phantasmagoria 1	27.99
Pinball Classics Vol. 1	29.99 N
Pinball Classics Vol. 2	29.99 N
Pinball Pack	19.99
Pirates! Gold	24.99
Player Manager 2	12.99
POD	29.99
POD Miss. Back to Hell	19.99
Police Quest SWAT	29.99
Prince of Persia 1+2	22.99
Privateer 2: Darkening	24.99
Pro Pinball: The Web	19.99
Project Paradise	17.99
Puzzle Bobble Classic	19.99
Pyst	14.99
Rail Road Tycoon Deluxe	24.99
Realms of Haunting	29.99
Rebel Assault 2	29.99
Red Baron 1 Classic	19.99
Rendezvous im Weltr.	19.99
Resident Evil	24.99 N
Road Rash Classic	29.99
Sean Dundee	24.99
Sens. World of Soccer	19.99
Seven Years War	29.99
Shanghai Great Mom.	24.99
Shanghai 2 Drachenauge	9.99 N
Sherlock Holmes II	29.99
Shivers 2	19.99
Sim City Classic	29.99
Sim Tower Classic	29.99
Simon 1+2	19.99
Stadt der verl.Kinder	24.99
Star Wars Collection	19.99
Steel Panthers 2	24.99
Stonekeep	24.99
Street Racer	24.99
Sub Culture	29.99
Subwar 2050	12.99
Super EF 2000	29.99
Syndicate Wars Classic	29.99
Teamchef	19.99
The Dig	29.99
Tie Fighter	29.99
The Ultimate Mix	19.99
Time Commando	29.99
Toonstruck	19.99
Top Gun (USK 12)	24.99
Transport Tyc+World Ed.	24.99
Trash It!	29.99
UEFA 96/97	19.99
US Navy Fighters 97 Cl.	29.99
Vermeer	29.99
Vollgas	22.99
War in the Gulf	9.99
Warbreeds	22.99
Warcraft	24.99
Warcraft 2	29.99
Warwind 2	29.99 P
Wing Commander 4	29.99
Woodruff	19.99
Worms	24.99
X-Com:Terror f.t.Deep	24.99
X-Wing + Mission	22.99
Z + Expansion Set	29.99
Zeppelin	9.99
3D Ultra Minigolf	34.99
3D Ultra: verg. Kont.	44.99

Preisaktion!

Conquest Earth	29,99
Dark Earth	39,99
Trash It!	29,99
Turok	64,99
War in the Gulf	9,99
X-Com Interceptor	54,99

CD ROM

Abe's Odysee	74.99
Addiction Pinball	42.99
Adidas Power Soccer 98*	77.99 N
Adrenix*	64.99
Age of Empire	79.99
Age of Empire Mission	24.99
Age of E.german.Offen.	24.99 N
AH 64D Longbow 2	74.99
Air Warrior 3	74.99
Airline Tycoon*	69.99
Aironauts*	59.99 N
Akte Europa	32.99
Alien Earth*	64.99
Anno 1602	79.99
Anno 1602 Pirate Isl.	22.99
Anno 1602: Ultimate Add on	24.99 N
Anno 1602: Zu neuen Ufern	22.99 N
Anstoss 2	69.99
Anstoss 2: Data	24.99
Apache*	74.99
Apollo 18: Moon Mission	74.99
Army Men	69.99
Armored Fist 2	69.99
Asterix & Obelix	37.99 P
Atlantis	74.99
Atomic Bomberman	54.99
Autobahn Raser	49.99
Baldur's Gate*	79.99 N
Balls of Steel	69.99
Baphomets Fluch	19.99
Baphomets Fluch 2	69.99
Battle Zone	69.99
Battlespire*	69.99
Beasts & Bumkins Cl.	29.99
Beast Wars	69.99
Betrayal in Antara	79.99
Biing 2*	69.99
Billiard Nights*	64.99
Birthright	64.99
Blade Runner	77.99
Bleifuss 2 Rallye	49.99
Börsenfieber	69.99
Brahma Force*	89.99
Broadside*	69.99
Bundesliga Man. 98*	59.99
Bundesliga M.Ch.Pack	49.99
Bust a Move 2	54.99
Caesar-Schlachten d.A.	69.99
Caesar Gold	37.99
California Advent. Coll.	39.99 N
Capitalism plus	69.99
Carmag. Max .(USK12)	44.99
Cart Precision Racing	84.99
Castrol Honda Superbike	74.99 N
Cities of Justice*	69.99
Civil War General 2	62.99
Civilisation 2000	34.99
Civ 2: Conflicts	22.99
Civ 2: Fantastic Worlds	24.99
Civ2 Unentdeckte Welt	24.99
Civ 2+Data 1+2	62.99
Claw	34.99
Clash	44.99
Colin McRae Rally	69.99
Comanche 3.0 Gold	79.99 N
Combat Chess	59.99
Commandos	79.99
C&C 1 + Civ 2	69.99
C & C 1	79.99
C & C 2	79.99
C & C 2 + Data 1+2	89.99
C & C 1 oder 2 Data je	24.99
C & C Trackball	79.99
Conquest Earth	29.99 P
Constructor	69.99
Corp Wars	64.99
Creatures	34.99
Creatures 2*	79.99 N
Crime Killer*	64.99
Croc	79.99
Cromagnon*	69.99 N
Daikatana*	77.99
Dark Colony	42.99
Dark Colony Mission	19.99
Dark Earth	39.99 P
Dark Hermetic Order*	69.99
Das schwarze Auge 1-3	34.99
Deathtrap Dungeon	79.99
Demonworld	64.99
Der Industrieg. Sp.Ed	59.99
Der Industrieg.-Exp.Set	29.99
Der Planer Gold	34.99
Descent 1+2	42.99
Descent Freespace	79.99
Diablo	49.99
Diablo: Hellfire	34.99
Diablo + Hellfire	74.99
Diablo: Diaboli. Tricks	24.99
Diablo Level Master	39.99
Die by the Sword	64.99
Die gr. Schlacht:	
+ Napoleon in Rußland	32.99
+ Prelude to Waterloo	32.99
Die Siedler 2 Gold	72.99
Die Siedler 2 Mission	29.99
Siedler 2: ~extrem	19.99
Siedl 2: Die Besiedlung	24.99
Die Versuchung	74.99
Die Völker*	69.99
Discworld 2	37.99
Dodgem Arena*	69.99
Dominion US Version	99.99 N
Dominion dt.*	74.99 N
Dragon Lore 2	34.99
Duckman*	54.99
Dune 2000*	69.99
Dungeon Keeper Gold	79.99
Dungeon K.-Evil Keeper	22.99
Deeper Dungeons	29.99
DSF Football	47.99
DSF Fußballmanager	37.99
DSF Ski Racing	44.99
Earth 2140	34.99
Earth 2140 Mission je	19.99
Earth 2140 Gold Pack	34.99
Eastern Front	74.99
Emergency	49.99
Encarta 97 Enzyklop.	**169.99**
Encarta Weltatlas	**129.99**
Enemy Zero*	59.99
Esoteria*	74.99
Extreme Assault	34.99
F1 Racing	69.99
F 15 (Jane's)	79.99
F 16 Aggressor*	69.99
F 22 Raptor	69.99
F22 Red Sea Ops	29.99
F 22 Total Air War*	44.99 N
F22/Comanche 3.0	69.99
Falcon 4.0*	69.99
Fallout	69.99
FIFA Soccer 98	74.99
Fighter's Squadron*	69.99
Fighting Force	74.99
Final Fantasy 7	77.99
Final Impact	37.99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps Gold	74.99
Flying Nightmares 2*	64.99
Flying Saucer	64.99
Formel 1 97	79.99
Forsaken	74.99
Frankr. 98 Fußb. WM	79.99
+ Alfa Dread Joypad	89.99 N
Fritz 4	39.99
Fritz 5	124.99
Gabriel Night 2 dt.	34.99
Galax Empires*	37.99
Game, Net & Match	49.99
G-Police	84.99
Gex 3D	69.99 P
Golf	
Actua Golf 2	64.99
Golf 4.0 (Microsoft)*	84.99
PGA T. Tiger Woods 99*	79.99
Links '98	74.99
Links Sea Island	39.99
Links LS	34.99 P
Links LS Kurs Coll. 4	59.99
Grand Prix 500 CC*	69.99
Grand Theft Auto	59.99
H.E.D.Z. Win95*	69.99
Half Life US Version*	89.99 N
Hardball 6	74.99
Hattrick Wins*	69.99 P
Have a N.I.C.E. Day	39.99 P
Have a N.I.C.E Day 2*	69.99
Heart of Darkness	59.99
Heavy Gear	44.99
Hercules Limited Ed.*	54.99 P
Heroes of M&M 2	37.99
Heroes M&M 1+2+Data	69.99
Heroes M&M Data	27.99
Herrscher der Meere	69.99
Hexplore	79.99 P
Hugo 4	37.99
Hugo 5	59.99
Hugo 6	59.99
IF A-18E Carrier Strike*	74.99
Incoming	84.99 P
Incubation	39.99 P
Incubation Mission	29.99
Internat. Football 98*	64.99
Int. Rallye Champions	69.99
Interstate 76 Nitro	42.99
iPanzer 44	69.99
Jagged Alliance: Deadly	69.99
Jagged Alliance 2*	a.A.
Jazz Jack Rabbit 2+1	59.99
Jedi Knights	74.99
Jedi K.Mysteries of t. S.	34.99
Jetfighter: Full Burn*	74.99
John Madden 98	74.99
John Sinclair	69.99
Judge Dredd Pinball	29.99
Judgement Force*	79.99
KKND 2 - Krossfire	59.99
KKND Extreme	54.99
Lands of Lore 2	69.99
Last Bronx	69.99
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44.99
Leisure S. Larry 7	34.99

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Leisure S. Larry 8	47.99
Leviathan	47.99
Liberation Day	69.99 N
Little Big Adventure 2	74.99
Lode Runner 2*	69.99
Lords of ... Royal Ed.	69.99
Lords of Magic	66.99
Lost Vikings 2	29.99
M1 Tank Platoon 2	69.99
Magic - die Zusammenkunft	57.99
hierzu: Spells of ...	34.99
Magic - Duel of Planes	69.99
Man of War	29.99
Mayday*	69.99 N
Maximum Force*	79.99
MAX 2	69.99 P
Mechcommander	64.99
Men in Black	47.99
Metalizer	54.99
MIA Win95*	69.99
Micro Machines 3	64.99
Might & Magic 6	69.99
Monkey Island 1+2	22.99
Monkey Island 3	79.99
Monopoly	54.99
Monopoly Star Wars	69.99
Monopoly WM Edition	64.99
Monster Truck M.2	84.99
Moto Racer	69.99
Motorhead	74.99
Motor Mash*	49.99
Moving Puzzles je	19.99
Myst Special	49.99
Myst 2 (Riven)	69.99
Myth-The Fallen Lords	79.99
Nascar Racing 2	34.99
NBA Live 97	59.99
NBA Live 98	74.99
NBA 98 + Alfa Dread Joypad	84.99 N
Need 4 Speed 3*	79.99 N
NFL Quaterback 99	54.99 N
NHL 97 Classic	29.99
NHL 98	74.99
NHL 99*	79.99 N
Nuclear Strike	64.99
Of Light and Darkness	69.99
One*	84.99
Outlaws	69.99
Outwars	79.99
Pandemonium 1 + 2 je	69.99
Panzer Commander	74.99
Panzer General 3D	34.99 P
Pax Imperia	69.99
PC Games Cheats 2	24.99
Peron*	34.99
Perry Rhodan	69.99
dazu-Brücke i.d.Unendl.	*49.99
PFA Soccer Manager	64.99
Pharao	64.99
Police Quest Swat 2*	69.99
Populus - The 3rd*	79.99
Prost Grand Prix 98	57.99
Powerboat Racing	74.99
Pool 3D	52.99
Queen: The Eye	79.99
Rayman	34.99
Rayman's World	44.99
Reah*	74.99
Rebel Moon Rising	69.99
Rebellion	69.99
Recoil*	69.99 N
Red Baron 2	62.99
Redline*	74.99
Red Line Racer	69.99
Revenge of the Toys	37.99
Riddle ofM.Lu+Orionb.	32.99
Risiko Win95	54.99
Robo Rumble	49.99
Rückkehr nach Krondor*	64.99
San Fransisco Rush*	69.99
Schleichfahrt	39.99
SEGA Touring Car	54.99
Sensible S. Worldcup	74.99
Seven Kingdoms+Data	59.99 P
Shadow of the Empire	69.99
Shanghai Dynasty	39.99
Silent Hunter	37.99
dto. Commanders Ed.	79.99
Sim City 3000*	89.99
Sin*	69.99
Soldiers at War	74.99
Sonic 3D	49.99
Star Craft	89.99
Star Craft Insurrection	24.99 N
Star Trek	
Star Fleet Academy	69.99
Mission hierzu	34.90
Borg	49.99
Captain's Chair	79.99
Star Trek Pinball	44.99
Enzyklopädie englisch	79.99
Generations	24.99 P
Next Gen. Final Unity	24.99
Star Wars Triology	39.99
Star Wars: Yoda Stories	29.99

www.gameit.de
24h bequem bestellen!

Steel Panther 3	69.99 P
Stratosphere*	74.99 N
Streetfighter Alpha	54.99
Streetfighter-The Movie*	69.99
Streets of Sim City	79.99
Swing	34.99
Synfactor*	37.99
Syyrah-Warp Hunter	34.99
Team Apache	69.99 N
Tenth Planet*	69.99
Test Drive 4	79.99
Tex Murphy: Overseer	39.99 N
TFX 3 (F 22 ADF)	74.99
The House o. t. Dead	62.99
The Reap	59.99
Theme Hospital	74.99
Tides of War*	69.99
Titanic	32.99
TOCA Touring Car	69.99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39.99
Tomb Raider 2	74.99
Tomb Raider 2 Add on	22.99 N
Tonca Notruf*	42.99
Total Annihiliation	74.99
Total Annih. Add-On	29.99
Triple Play	79.99
Turok	64.99
Ultima Ascension*	79.99 N
Ultima Collection e.	79.99
Ultima Online Gold*	79.99 N
Ultimate Race Pro	57.99
Ultimate Race (Zusatz)	24.99
Ultimate Strategy Archives	54.99 N
Unreal dt. Version	74.99
Uprising	69.99
USCF Chess	39.99
US Racing Power	39.99
Viper*	57.99 N
Virtua Fighter 2	39.99
Virtual Pool 2	69.99
VR 3000*	69.99
VR Baseball All Stars	74.99 N
War Box*	47.99
Wargames*	69.99 P
Warhammer 2	79.99
Warlords 3	69.99
Wetrix*	34.99
WC Prophecy Gold	79.99 N
Witcher*	54.99
World League Soccer	69.99
Worms 2	69.99
X-Com - Apocalypse	57.99
X-Com - Interceptor	54.99 P
X-Files: Unrest. Access	44.99
X-Files: The Game*	74.99 P
X-Wing vs. Tie Fighter	79.99
Xenogracy*	69.99
You don't know Jack	59.99

Sammelausgaben

Zork-Grand Inquisitor	42.99
Aber Hallo	34.99
Aber Hallo 2	34.99
Big 10 Simulation	39.99
Big 10 Strategie/Sport	39.99 N
Big Box*	49.99
Blue Byte Collection	39.99
Bundesl. Man. 97 Pack	a.A.
Game Box 50 Spiele	29.99
Game Box 2 (50 Spiele)	29.99
Gold Games 2	34.99
Lucas Arts 10 Advent.	49.99
Lucas Arts Air Combat	29.99
Lucas Arts Comic Adv.	22.99
Megagames Science F.	64.99
Megapack 8	74.99
Role Play Game Comp.	59.99
Sim Box 2	19.99 P
Spielelösung. Cheats	24.99
The Forgotten Realms	54.99
Value Pack 1	49.99

HARDWARE

Westwood Compilation	34.99
Liste „Zubehör" anfordern	
Joysticks	
Notebook Joystickport	**109.99**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat programmierbar	**29.99**
Alfa Dread Joypad	**19.99**
Alfa Twin Box	24.99 P
Alfa Twin Box pro	34.99 N
Alfa Quad Box	39.99 P
Alfa Quad Box pro	49.99 N
Fanatec	
2 matic	29.99
4 matic	49.99
Aggressor Gameboard	64.99
Agg. Sport Gameboard	109.99
CAT Trackball	79.99
F 22 Twister Joystick	54.99
F-16 Hellfire	29.99
Fly & Drive Pedale	64.99
Le Mans Lenkrad&Ped.	159.99
Programmator	59.99
Rallye Lenkrad	119.99
C & C. Trackball	**79.99 N**
Dashboard	**119.99**
Dashb. + Constructor	**134.99**
CH Products	
Flightstick Pro	84.99
F 16 Flight Stick	74.99
F 16 Combat Stick	129.99
F 16 Fighter Stick	199.99
Force FX Feedback	**229.99**
Virtual Pilot	119.99
Virtual Pilot Pro	169.99
Throttle	129.99
Throttle Pro	169.99
Pedals	99.99
Pedals Pro	169.99
Gravis	
Gamepad	29.99
Gamepad Pro	49.99
Gamepad Pro+Chasm	64.99 N
Analog Pro	39.99
Blackhawk	54.99
Thunderbird	79.99
Firebird 2	109.99
Logitech	
Thunderpad	29.99
WingMan light	44.99
WingMan extreme digital	84.99
Warrior	124.99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59.99
Precision Pro	129.99
Pro	87.99
Force Feedback	249.99
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119.99
TM Formula T2 Lenkr.	194.99
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244.99
Soundkarten	
SB 64 Value	169.99
Yam. Wavetable Upgr.	199.99
Guillemot Maxi Sound 64	

Speicher

PS 2 60 ns 16 MB EDO.	29.99
PS 2 60 ns 32 MB EDO.	49.99
Dimm 10 ns 32 MB	59.99
Dimm 10 ns 64 MB	144.99
Dimm 100MHz 32 MB ..	99.99
Dimm 100MHz 64 MB	179.99

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D..	199.99
Diamond Viper V330...	159.99
Guillemot Maxi Gamer	189.99

Voodoo 2 Karten ab Ende April!

Guillemot mit Spiel......	444.99
dto. 12 MB	599.99
Guillemot ohne Spiel ..	429.99
dto. 12 MB	559.99
Creative Labs 8 MB.....	449.99
Creative Labs 12 MB...	574.99
Miro Highscore 12 MB	574.99
Orchid Righteous 12 MB + Spielen.......	649.99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg ab 3.9.
Heiligengeiststr. 26/27

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau - neu!
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 - 08331/47499

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 -0731/9216497

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

PRO PILOT

Sechs real existierende Maschinen von der altgedienten Cessna 172 Skyhawk bis hin zum zweistrahligen Cessna Citation Jet stellt Sierra/Dynamix dem Schreibtischpiloten hier zur Auswahl. Wer damit nicht den US-Luftraum unsicher machen möchte, der darf auch in ein riesiges Euro-Szenario starten.

Der Titel erreicht die deutschen Shops mit halbjähriger Verspätung, sieht aber optisch älter aus: Seine 39 Städte (von Berlin bis New York) sind nur ansatzweise erkennbar, immerhin wirken Gebirgszüge recht wirklichkeitsgetreu. Soll auch das Grafiktempo mit der Realität konkurrieren können, braucht man zumindest einen P200 und die pro Szenario rund 550 MB starke Vollinstallation! Doch selbst dann bleibt das Fluggefühl steril – trotz unterstütztem Force-Feedback-Stick. Kurzum, dieser Zivi stellt keine Konkurrenz für den „Flight Simulator" dar.

Pro Pilot
(Sierra/Dynamix)

Altbackener Zivilflugi für schnelle Rechner

URTEIL:	**58%**
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 (P2/233 empfohlen) mit DOS/Win 95/98, 16 MB RAM und zumindest 60 MB auf der HD



GOLDEN GOAL '98

Bei Take 2 scheint man ein Sportlerherz für WM-Fußballer mit PC aus der Kreisliga zu haben: Die 3D-Grafik des Games sieht zwar arg verwaschen aus, kommt dafür aber mit betagter Hardware und ohne Beschleunigerkarte klar – ein 3Dfx-Patch soll allerdings nachgeliefert werden. Und damit der Titel nicht gänzlich zum AOK-Kick verkommt, gibt es witzige Ideen wie Zurufe der Spieler am Platz in ihrer jeweiligen Landessprache.

Etwas dürftig ist das Optionsangebot, doch rund 50 Nationalteams, 5 wählbare Kameraperspektiven und der Zwei-Spieler-Modus (LAN- und Internetmatches sind nicht möglich) genügen für launige Begegnungen vor dem Monitor. Und bei ansonsten solider (Pad-)Steuerung erweist sich nur das ungewöhnliche Zielen per Fadenkreuz für Torschüsse als unhandlich. Fazit: Der kleine 3D-Kick für kleine Rechner.

Golden Goal '98
(Take 2)

3D-Fußball für wenig weltmeisterliche Rechner

URTEIL:	**55%**
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P120 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 65 MB auf der HD



CYBERBALL

Ein PC-Flipper mit vier Tischen, die jeweils von kurzen Renderintros (wenn auch ohne Sound) eingeleitet werden? Vier Perspektiven und die Wahl zwischen Gummi- oder Stahlkugel? Das hört sich doch alles ganz vernünftig an.

Freilich ist die Ballphysik mit Gummi oder Stahl gleich unrealistisch. Und die vier Tableaus ähneln einander nicht nur stark, sie weisen zudem alle eine fast quadratische Spielfläche auf! Was nützen da vier Draufsichtperspektiven, zumal bloß die eine ohne übermäßiges Scrolling praxistauglich ist? Von der altbackenen 2D-Grafik zu Themen wie „Air Crash" (Flugzeuge) oder „Shark Attack" (Haie) und der öden Fahrstuhlmusik ganz zu schweigen. Auch mangels Spielereien am Scoreboard werden sich hier kaum bis zu acht Pinball Wizards vor dem Bildschirm einfinden – einer wäre schon eine Überraschung...

Cyberball
(Midas)

Vier in jeder Hinsicht billige 2D-Flippertische

URTEIL:	**33%**
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	1-16 Bälle pro Spieler
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P75 mit DOS/Win 95/98, 16 MB RAM und 15 MB auf der HD



SANITARIUM

Der Spieler dieses Iso-Abenteuers erwacht als Opfer eines Verkehrsunfalls in der titelgebenden Nervenheilanstalt – ohne Erinnerung an seine Identität und Vergangenheit. Durch insgesamt neun solcher bizarren Szenarien führt seine Odyssee, und die Gesprächspartner sind nicht minder skurril: Außerirdische Pflanzenwesen und Mitglieder eines Freak-Zirkusses verwickeln den Helden in unzählige Dialoge. Außerdem gibt es die genreüblichen Knobeleien der Marke „benutze Gegenstand A an Ort B" zu absolvieren.

Die gelegentlich eingestreuten und hübsch gerenderten Videos bieten dem Rätselnden zwar nicht gerade viele Anhaltspunkte, passen jedoch gut zu den schaurigen Begleitsounds und düsteren Hintergrundgrafiken. Fans morbider SF-Stories dürfen also ruhig einen Blick riskieren; allerdings nur, wenn sie der englischen Sprache mächtig sind.

Sanitarium
(Dreamforge/ASC Games)

Verstörendes Iso-Abenteuer

URTEIL:	**61%**
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit 16 MB RAM, 40 MB auf der HD und Win 95/98



TRIBAL RAGE

Nach einem Atomkrieg kämpfen sechs Völker (Biker, Cyborgs, Amazonen usw.) um die Erde. Jeder Stamm hat bis zu fünf verschiedene Krieger, vier Fahrzeuge sowie vier Waffensysteme, wobei mehrere Einheiten desselben Typs eingesetzt werden können. Die Basis wird zudem nach und nach um Krankenhäuser, Sensoren, Minen etc. erweitert.

Auf dem Spielfeld finden sich Power-ups, und auch sonst entsprechen Ressourcenmanagement, Steuerung (Icons, Zugrahmen usw.) und Missionen (finde und zerstöre) dem einst von „Command & Conquer" gesetzten Standard für Echtzeitstrategie. Das ist heutzutage nun wirklich nicht mehr aufregend, zumal mit Wüste und Stadt nur zwei Szenarien im Angebot sind. Auch die Iso-Grafik mit teils witzigen Animationen vermag kaum zu begeistern. Trotz Leveleditor und Option für bis zu acht Multiplayer taktiert Mad Max also andernorts ansprechender.

Tribal Rage
(Empire/Talonsoft)

Altbackene Echtzeitstrategie

URTEIL:	**59%**
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 79,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P100 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 40 MB auf der HD



OPERATIONAL ART OF WAR

Norm Kogers („Age of Rifles") jüngstes Werk definiert den Begriff Hardcore-Strategie neu: Rundenweise können Feldherren per Maus alle zeitgenössischen Waffensysteme in 17 Szenarien der Jahre 1939 bis 1955 krachen lassen. Daß sich das Scrolling dabei trotz P2/266 zu Tode ruckelt, ist schon fast eine programmiertechnische Meisterleistung – genügen die 2D-Karten doch allenfalls visuellen Ansprüchen der 386er-Generation…

Ansprüchen hinsichtlich Spieltiefe und Komplexität wird Art of War hingegen im größtmöglichen Umfang gerecht. Ja, mit allen Finessen ausgetragen, kann eine Schlacht hier ganze Tage dauern! Der beigefügte Editor sorgt darüber hinaus für Nachschub ohne Ende. Fazit: Ein Paradies für Optionsfetischisten, eine Hölle für verweichlichte „Panzergeneräle".

Operational Art of War
(Empire/Talonsoft)

Rundenstrategie für Ausdauernde

URTEIL:	**64%**
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 74 MB auf der HD



SENTINEL RETURNS

Die Neuauflage des Knobelklassikers aus dem Jahr 1985 ist für bis zu vier Multiplayer zugelassen. Wie damals, muß (in 666 Abschnitten) der „Sentinel" auf dem Gipfel eines Plattformgebirges absorbiert werden. Dazu inhaliert der in einer Robothülle gefangene Spieler vom Tal aus Energie-Bäume, wandelt sie in aufschichtbare Steinblöcke um und beamt sich so immer weiter nach oben. Auch die alten Steighilfen müssen recycelt werden, doch darf einen der rotierende Wächter in luftiger Höhe nie entdecken – Blickkontakt führt umgehend zum Exitus!

Der Steuermix aus Maus und Tastatur klappt bestens, die regelbare Beschallung aus FX und Musik geht in Ordnung, und die per 3D-Karte beschleunigte Polygongrafik (512 x 384 bis 800 x 600 Pixel) ist auf psychedelische Art sehenswert. Kurz: alter Kult in neuem Look.

Sentinel returns
(Psygnosis)

Knobelklassiker im aktuellen 3D-Look

URTEIL:	**74%**
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P133 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 43 MB auf der HD



DSF FOOTBALL '98

Auch dieses Jahr liegen die Stärken des Sierra-Teams wieder bei den vielen Optionen und im hohen Realismus dieser Sport-Sim. Der verbesserte Arcade-Modus erlaubt dabei selbst Neulingen einen simplen Einstieg in die uramerikanische Hatz auf das Lederei. Auch sonst hat der Spieler viel Wahl mit wenig Qual: Man kann auf Action pur setzen oder als Manager in jeder Menge Statistiken wühlen.

So oder so, dank Lizenz für Namen und Daten der Saison 96/97, über 30 originaler Stadien und (englischer) Kommentare kommt trotz der etwas lauen 3D-Grafik ohne Turbounterstützung viel Football-Feeling auf. Und weil die CPU-Cracks clever spielen, per Nullmodem, Netzwerk oder Internet aber auch menschliche Rambos randürfen, haben Solisten und Multiplayer hier gleichermaßen Freude am Tackling.

DSF Football '98
(Sierra/Synergistic)

Authentische Simulation des US-Sports

URTEIL:	**70%**
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 69,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P75 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 50 MB auf der HD



JUICY TOWN

Eckes-Granini beauftragte Westka mit der Erstellung eines „spritzigen" Werbespielchens. Deren digitaler Fruchtpresse entfloß ein recht putziger Plattformer: Gehüpft wird in betagter VGA-Grafik, doch an Farben und (witzig gestalteten) Gegnern herrscht kein Mangel – bei horizontalem Parallaxscrolling in vier Ebenen trifft Held C-Man in zehn Abschnitten auf ein rundes Dutzend Feinde sowie drei Endgegner.

Wer den Oberschurken Waterman daran hindern möchte, die Säfte von drei Welten zu verwässern, indem er kleine „Juicies" rettet, bleibt auf die Tastatur angewiesen – das klappt aber ganz ordentlich. Auch Musik und Effekte sind nett, warum also nicht die geforderten 20 Märker investieren? Sollten Sie den Preis nicht für zu saftig halten, können Sie das Früchtchen unter der Nummer **0221/96 25 090** bestellen.

Juicy Town
(Westka)

„Saftiger" Werbehüpfer

URTEIL:	**55%**
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	9 Stufen
Preis:	ca. 20,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2/66 mit 16 MB RAM, 40 MB auf der HD und Win 95/98 oder DOS



REDAKTIONSEINDRÜCKE

BRIGITTA

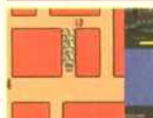




REAH
CYBERBALL

JACK





SENTINEL RETURNS
REVENGE OF ARCADE

JÖRG





DOMINION
P-ZONE

MARKUS





DUNE 2000
PRO PILOT

MOURAD





BASEBALL 3D
ADIDAS POWER SOCCER '98

RICHY





N.I.C.E. 2
THE OTHER DIMENSION

STEFFEN





MISSING IN ACTION
THE X-FILES

TRILLE





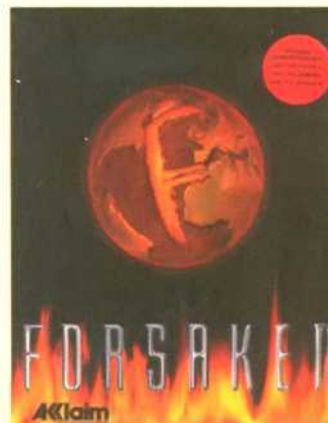
VANGERS
BASEBALL 3D

Nach den Verkaufscharts führt „Anno 1602" nun also auch die Lesercharts an – kann man sich die Teilnahme jetzt sparen? Nicht, wenn man eines unserer drei Spielepakete gewinnen möchte! Um Ihre Chancen zu wahren, genügt eine Postkarte mit Ihrer persönlichen Lieblingssoft. Aktuell sollten die Titel tunlichst sein, jedoch nicht indiziert. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen sind gleichgültig, ein leserlicher Absender ist auf jeden Fall in Ihrem eigenen Interesse.

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

Die Gewinne







Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls auf den siegreichen Einsendungen so was notiert ist. Viel Glück!

LESERCHARTS



1.	**(2)**	**ANNO 1602**
2.	(1)	AGE OF EMPIRES
3.	(3)	TOMB RAIDER 2
4.	(15)	STARCRAFT
5.	(4)	FIFA 98
6.	(10)	GRAND THEFT AUTO
7.	(5)	JEDI KNIGHT
8.	(6)	COMMAND & CONQUER 2
9.	(11)	DIABLO
10.	(17)	ANSTOSS 2
11.	(8)	DIE SIEDLER 2
12.	(–)	INCUBATION
13.	(7)	WING COMMANDER 5
14.	(–)	WARCRAFT 2
15.	(13)	DUNGEON KEEPER
16.	(14)	MONKEY ISLAND 3
17.	(18)	BLADE RUNNER
18.	(–)	WORMS
19.	(–)	FALLOUT
20.	(–)	LANDS OF LORE 2

VERKAUFSCHARTS



1.	**(1)**	**ANNO 1602**
2.	(2)	STARCRAFT
3.	(–)	FRANKREICH 98
4.	(3)	FORSAKEN
5.	(–)	MIGHT AND MAGIC 6
6.	(4)	INCOMING
7.	(7)	AUTOBAHN RASER
8.	(5)	BATTLEZONE
9.	(6)	ANSTOSS 2: VERLÄNGERUNG
10.	(9)	FALLOUT
11.	(8)	AGE OF EMPIRES
12.	(–)	DSF FUSSBALL MANAGER 98
13.	(10)	TOMB RAIDER 2
14.	(11)	DIE VERSUCHUNG
15.	(12)	HEXEN 2 MISSION PACK
16.	(13)	FORMEL 1 '97
17.	(14)	GRAND THEFT AUTO
18.	(19)	M1 TANK PLATOON 2
19.	(20)	AOE: NEUE EPOCHEN
20.	(18)	PANDEMONIUM 2

War auf den Testseiten einfach nicht das Richtige dabei? Herrscht in der Urlaubskasse mittlerweile Ebbe? Alles kein Problem, denn hier kommt ein digitales Ferienprogramm mit preiswerten Schnäppchen, Add-ons, Compilations und Spezialversionen.

ADD-ONS



F-22 ADF Red Sea Operations

Gegen eine Startgebühr von 39,95 DM heben Besitzer von DIDs „F-22 Air Dominance Fighter" zu **30 neuen Einzelmissionen sowie drei Kampagnen inklusive spezieller AWACS-Einsätze** ab. Die Krisenherde des offiziellen Add-ons zur Flugsim befinden sich in Äthiopien, Ägypten und Saudi Arabien.



Starcraft Expansion Set: Brood Wars

Für das vierte Quartal kündigt Blizzard die offizielle Erweiterung zum Echtzeitstrategie-Hit „Starcraft" an. Für voraussichtlich 35,– DM warten dann **drei neue Kampagnen mit insgesamt 24 Missionen und über 100 Multiplayer-Karten**. Dabei werden in völlig neuen Welten auch zusätzliche Einheiten wie Lurkers, Medics oder Corsairs unter dem Kommando des Spielers stehen.

BUDGET



Dark Earth

Kalistos sehens- und spielenswertes Actionabenteuer (**Originalwertung: 75%**) steht dank der Power-Plus-Serie von Microprose jetzt im Budget-Regal. Daher darf man Held Arkhan ab sofort für nur noch 29,95 DM durch ein düsteres Endzeitszenario dirigieren.





Neo-Neon

Psygnosis hat in seine preiswerte Neon-Edition vier weitere Titel aufgenommen: Die von den Joker-Lesern zum Sportspiel des Jahres '97 gewählte Rennsimulation **Formel 1 (87%)** gibt's für 39,– DM; das Action-Abenteuer **Ecstatica 2 (77%)** sowie die Rasereien **Monster Trucks (67%)** und **Wipeout 2097 (72%)** kosten jeweils 29,– DM.





Zwei Premieren bei Eidos

Eidos vermeldet zwei Neuzugänge in der günstigen Premier Collection: Mit dem Flugi **Joint Strike Fighter (83%)** heben Sie ab sofort für 39,– DM ab; den Multimedia-Krimi **Tex Murphy: Overseer (69%)** darf man für 49,– DM lösen.



Replay-Rennen

Das spektakuläre, als Rennspiel getarnte Automassaker **Carmageddon (82%)** hat von GT Interactive einen Startplatz in der Replay-Reihe erhalten. Die komplett deutsche Version kostet daher nur noch 30,– DM.



Shanghai 2 – Drachenauge

In Novitas' Budget-Serie mit dem schönen Namen „Green Pepper Best Entertainment" wartet neuerdings auch Activisions Knobelklassiker. Und an der Steinerei werden nicht nur Nostalgiker ihre Freude haben – besonders für ein Taschengeld von nur 9,95 DM.



TOP TIP: Megapack 9

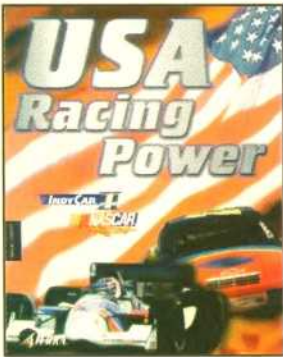
Auch der mittlerweile neunte Megapack von Koch Media besticht wieder durch eine gelungene Mischung aus guten bis sehr guten Games. Gegen 79,90 DM gibt es zehn Silberlinge mit sieben Spielen: den aufbaustrategischen Klassiker **Civilization 2 (88%)**, die knallharte Asphalt-Action **Interstate '76 (71%)**, das humorige Pratchett-Abenteuer **Discworld 2 (81%)**, den grandiosen Digi-Flipper **Pro Pinball – Timeshock (78%)**, die Raserei **Destruction Derby 2 (63%)**, den Flugi **iF-22 (86%)** sowie die feine Golfsimulation **Jack Nicklaus 5 (78%)**. Was will man mehr?

COMPILATIONS



Silver Games 1

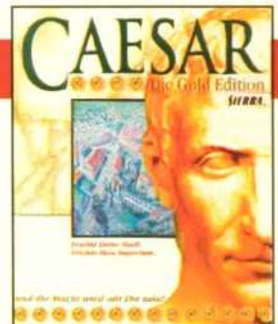
Auf die acht Schillerscheiben dieser Sammlung hat Topware zehn Games für jeden Geschmack gebrannt: Action-Fans kommen beim Hüpfical **Earthworm Jim (82%)**, dem legendären Ballermann **Turrican 2 (67%)** oder der Prügelei **Battle Arena Toshinden (85%)** auf ihre Kosten. Digi-Piloten nehmen in den Cockpits von **Flight Unlimited (87%)** und dem **F-16 Fighting Falcon (74%)** Platz. Strategen versuchen sich dagegen an **Terra Nova (85%)** bzw. **Enemy Nations (58%)**. An Sportler, Abenteurer und Wirtschaftssimulanten wurde mit **Kick Off '97 (66%)**, **Bazooka Sue (75%)** sowie **Der Produzent (76%)** schließlich ebenfalls gedacht. Das Ganze gibt es in der umweltfreundlichen Euro-Stecktaschenklappbox für ca. **40,– DM**.



USA Racing Power

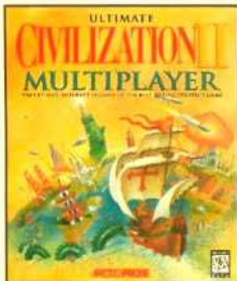
Cendant/Sierra senkt die Flagge für einen PS-starken Doppelpack, bei dem alle Freunde des digitalen Motorsports ordentlich Gas geben dürfen: Gegen ca. **50,– DM** Startgeld kommen die Papyrus-Boliden aus **Indycar Racing 2 (81%)** und **Nascar Racing 2 (85%)** aus der Boxengasse.

SPECIAL EDITIONS



Caesar Gold

Sierra-Tochter Impressions bietet für lediglich **50,– DM** Teilnahmegebühr ebenso launigen wie lehrreichen Geschichtsunterricht für Aufbaustrategen. Die Gold-Edition birgt neben **Caesar (67%)** und **Caesar 2 (85%)** einen eigens für diese Spezialausgabe entwickelten **Strategieführer** sowie einen exklusiven Blick hinter die Kulissen des demnächst erscheinenden dritten Teils der Serie.



Civilization 2 Multiplayer

Sid Meiers Megahit (**Originalwertung: 88%**) hat man nun endlich einen **Multiplayer-Modus für bis zu acht Eroberer via Netzwerk/Internet** spendiert – demnächst wird Microprose zu diesem Zweck einen eigenen Games-Server einrichten. Für die geforderten **49,95 DM** gibt es zudem das **Originalspiel nebst Editor** zum Kreieren eigener Welten. Nur die amerikanische Version mit dem Titel „Ultimate Civilization 2" enthält darüber hinaus noch das Add-on „Conflicts in Civilization".



Der Industriegigant – Gold Edition

Die Luxusausgabe von Jowoods komplexer Wirtschaftssimulation (**Originalwertung: 82%**) besteht aus **Hauptprogramm, Expansion-Set sowie jeweils zehn komplett neuen Missionen und Szenarien** – macht summa summarum runde **70,– DM**.



Earth 2140 – Gold Edition

Für die firmenüblichen **49,95 DM** hält Topware hier ein Echtzeit-Schmankerl in petto: Das mittlerweile in 15 Sprachen übersetzte **Hauptprogramm** (57%) inklusive Mission Pack 1 und 2 mit alles in allem 185 Missionen dürfte die Wartezeit auf die für 1999 geplante Nachfolgestrategie „Earth 2150 – Escape from the Blue Planet" drastisch verkürzen.

TOP TIP: Aber Hallo 2

Prism Leisure wirft hier gleich **50 Titel zum Preis von 39,95 DM** unters verspielte Volk – das macht bloß 80 Pfennige pro Game! Eine komplette Auflistung würde den Rahmen dieser Rubrik natürlich sprengen, doch die Highlights sollen nicht unerwähnt bleiben. Mit von der Partie sind z.B. die Flugis **Apache Longbow (85%)**, **F-16 Fighting Falcon (74%)** und **Tornado (73%)**, die Wirtschaftssimulation **Oldtimer (85%)**, das historische Strategical **Hannibal (78%)**, die Soccer-Sim **Kick Off '97 (66%)**, der strategische 3D-Shooter **Terra Nova (85%)** und und und.



DAS TECHNO-MODEM

…von Aztech gibt es ausschließlich hierzulande zum Preis von **229,– DM**. Im transparenten, neongrünen Designergehäuse steckt dabei zeitgemäße Analogtechnik: Die 56K-Datenschleuder **unterstützt sowohl den neuen V.90 ITU-Standard als auch Rockwells K56flex-Technologie**. Zum Lieferumfang zählt ein umfangreiches Softwarepaket, das auch Programme für die integrierten Telefon-, Anrufbeantworter- und Faxfunktionen enthält. Last, not least: Wie bei Aztech üblich, gewährt der Hersteller volle fünf Jahre Garantie.



LOGICAL COMPMAG

http://www.computer-hardware.de

Wer sich hier einloggt, sucht und erhält Hardware-Infos. Übersichtlich und umfassend präsentiert, findet man unter der URL News, Tests und interessante Artikel; etwa über neue Modemstandards. In gleich drei Lexika kann der Surfer zudem die wichtigsten Hardware-, ISDN- und (meist mittels Animationen erklärte) 3D-Begriffe nachschlagen. Beim Zusammenstellen des Wunsch-PCs helfen diverse Guides; weitere Kaufempfehlungen und Hilfe bei Hardwareproblemen aller Art bieten neben Pinboard und E-Mail-Kontakt die wöchentlichen Chats. Bald auch auf dem eigenen Server finden sich beim Logical Compmag schließlich noch Programme sowie Treiber aller großen Hardwareanbieter zum Download.

Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Informatives Hardwaremagazin, benötigt eine Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten und 16 Bit Farbtiefe





THE SCREEN SAVER WORLD

http://www.geocities.com/SiliconValley/Network/3697/home.html

Hier findet der Surfer eine reichhaltige Auswahl an Bildschirmschonern (meist Shareware- bzw. Demoversionen) für Win 95, Windows NT und Windows 3.x. Zu jedem der übersichtlich in Kategorien eingeteilten Pausenfüller gibt es eine Kurzbeschreibung nebst Bild. Und über die angegebenen Links lassen sich nicht bloß die vorgestellten Screensaver saugen – zum Angebot gehören auch diverse Progis, mit denen man sich eigene Bildschirmschoner erstellen kann.



Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Win-Bildschirmschoner für jeden Geschmack

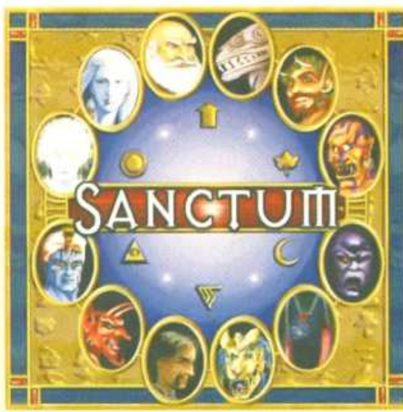
WERKZEUG FÜR WEBDESIGNER

Für nur **29,95 DM** schlummert auf dem Silberling **Web Champion's Internet Animation Edition 98/99 – 2000 Animated GIFs** so ziemlich alles, was man zum Erstellen einer schicken Homepage benötigt: Zu den 2.000 übersichtlich nach Themenbereichen geordneten GIF-Animationen aus dem Titel gesellen sich noch über 500 Hintergründe und Linien sowie 60 praktische Sharewareprogramme – darunter z.B. der legendäre „Paint Shop Pro 4.12." oder der „Animagic GIF-Animator" zum Basteln eigener bewegter Bilder. Und natürlich fehlen auch die beiden wichtigsten Browser nicht, denn „Internet Explorer 4.0" und „Netscape Communicator" liegen samt Plug-Ins und HTML-Editoren vor.

Die Benutzeroberfläche der tatsächlich preiswerten Sammlung von WeWeWe (erhältlich in Kaufhäusern und Fachhandel) ist wie eine Webseite strukturiert und lädt zum raschen Quasi-Download auf die Festplatte ein. Und wem das jetzt alles ein bißchen spanisch vorkommt, der kann die wichtigsten Fachbegriffe im integrierten Internet-ABC nachschlagen: von A wie Account bis Z wie Zugriffsrechte.







SANCTUM

http://www.digitaladdiction.com

Nachdem „Magic" den Sprung vom Sammelkarten- zum PC- und Internet-Spiel gewagt hat, präsentiert Digital Addiction nun Trading Cards für Surfer – ohne gedruckte Vorbilder, aber auch nicht umsonst.

Der Einstieg ist noch erschwinglich, da der Download des 12 MB großen Starter Packs sowie das eigentliche Spiel kostenlos sind. Wer jedoch im Zuge der üblichen Deck-Aufrüstung Booster Packs erwerben will, wird mit Preisen zwischen einem und drei Dollar pro 15 Karten (je nach Abnahmemenge) zur Kasse gebeten – der Standardpreis auch für papierene Sammelkarten. Während man letztere von Hand zusammenstellen muß, wird der individuelle Kartensatz hier mittels eines Deck Builders gebastelt. Und schon ist man über den integrierten Server-Zugang für spannende Duelle mit Gleichgesinnten gerüstet. Dank Rundenkonzept ist dabei die Übertragungsgeschwindigkeit kein Thema, eine Chat-Option während der Partien gibt es natürlich auch.
Das Grundprinzip von Sanctum erinnert freilich mehr an das PC-Strategical „Warlords" denn an „Magic" & Co.: Auf einer 12 x 12 Felder großen Spielfläche, die nach dem Zufallsprinzip erstellt wird, beginnt jeder der beiden Kontrahenten mit einer einzelnen Burg voller Vasallen. Abhängig von der gewählten Rasse verfügen diese über bestimmte Eigenschaften wie Flugfähigkeit (über Wasserflächen hinweg), mehr Hitpoints oder verbesserte Angriffswerte. Pro Runde darf nun jede Kampfgruppe um ein Feld bewegt werden – wer letztendlich die feindliche Festung einnehmen kann, hat gewonnen.
Auf dem Weg zum Sieg sollten möglichst viele der auf dem Spielfeld verteilten Siedlungen besetzt werden. Die Ortschaften produzieren nämlich abwechselnd neue Einheiten und „zauberhafte" Manapunkte. Insgesamt existieren sechs Manatypen, von denen zwei auch in der eigenen Festung hergestellt werden können. Ist die Versorgung gesichert, kommen die sammel-, aber *nicht* tauschbaren Spruchkarten zum Einsatz. Mit ihrer Hilfe lassen sich die gegnerischen Einheiten schwächen und vernichten, zusätzliche Monster beschwören oder eigene Städte gründen.

Ein Sammelkartenspiel exklusiv für Online-Zocker

Leider wirken die 250 hübsch illustrierten Sprüche etwas abwechslungsarm: Während Monsterkarten und Kampfzauber eher dünn gesät sind, existieren Unmengen identischer Schadensboni. Auch müssen rare Karten hier teuer erkauft werden, ohne daß sie einen realen Gegenwert unter Sammlern darstellen würden. Die virtuelle Konkurrenz zu den Wizards of the Coast („Magic") hat also ihre Schwächen, aber auch einen nicht zu unterschätzenden Vorteil: Antesten kostet nichts! (mz)



Pro Spielzug kann eine unerwünschte Karte abgelegt werden

Präsentation ●●
Bedienung ●●
Motivation ●●
Sprache: englisch

Rundenstrategie um Sammelkarten, benötigt zumindest einen P90 mit Win 95, 24 MB RAM, 40 MB auf der HD sowie eine Grafikkarte für Auflösungen von 800 x 600 Pixel. Starter Pack (inkl. 1 Booster Pack) und Spielzeit sind gratis, Booster Packs kosten zwischen 1 und 3 US-Dollar



Der Deck Builder bietet wenige Sortiermöglichkeiten und wirkt anfangs verwirrend



Djinns haben dank ihrer Flugfähigkeit einen Geschwindigkeitsvorteil

STARSIEGE TRIBES

http://www.starsiege.com





Ein reines Online-Spiel aus dem erweiterten „Earthsiege"-Szenario, allerdings ohne die gewohnten Kampfroboter: Beim kommenden Ego-Shooter von Sierra/Dynamix wird Mann gegen Mann gefightet – in brandneuen Multiplayer-Modi!



Ein HUD versorgt die Kämpen ständig mit Informationen

Der Krieg rivalisierender Stämme (engl. „Tribes") wird von A bis Z für vernetzte Kämpfer konzipiert: Wer einen knappen Hunni in die ab Oktober erhältliche Spiel-CD mit dem Ableger zur kommenden Robo-Sim „Starsiege" investiert, wird neben den üblichen Deathmatches und Capture-the-Flag-Wettbewerben auch 20 zielgerichtete Mehrspielermissionen wie etwa die Zerstörung strategisch wichtiger Gebäude vorfinden. Ein Großteil der gebotenen Aufträge soll nämlich auf Teamwork und koordinierte Angriffe setzen, während man als Solist nur für das Gruppenerlebnis in Netzwerk oder Internet trainieren darf.

Gekämpft wird um die Vorherrschaft auf einzelnen Planeten, bis zu 32 menschliche Stammesfürsten dürfen gleichzeitig mitrangeln. Man wird dabei auch nicht auf die vier anwählbaren Völker angewiesen bleiben, sondern eigene erstellen können: Team-Logo, Geschlecht, Hautfarbe und Kleidung des virtuellen Alter egos sind frei konfigurierbar. Es wird zehn verschiedene Waffen sowie gepanzerte Fahr- und Flugzeuge geben, die teilweise sogar komplette Teams transportieren können.

Grafisch basiert das Game natürlich auf der Engine von „Starsiege". Zu erwarten stehen voll begehbare 3D-Gebäude, die sich in freier Natur schon weit am Horizont abzeichnen. Die Besitzer von 3Dfx- und Direct3D-Turbos sollen dabei in den Genuß besonderer Licht- und Transparenzeffekte kommen. So ist auf weiten Terrains bei Tag oder Nacht mit wechselndem Wetter samt Regen, Schnee, Nebel und sogar Sandstürmen zu rechnen,

„Uns wurde klar: Keine noch so gute KI kann es mit dem Kampf Mensch gegen Mensch aufnehmen!"

(Jeff Tunnell, Gründer von Dynamix)



Die „weitsichtige" 3D-Engine soll auch Angriffe aus einiger Entfernung ermöglichen

während verwinkelte Korridore u.a. von Mündungsfeuer und Explosionen erhellt werden. Für flüssige Bewegungsabläufe bei den (über die Waffenhand hinweg zu sehenden) Spielfiguren sorgt Motion Capturing. Last, not least kündigt Dynamix einen einfach zu bedienenden Leveleditor sowie natürlich integrierten Zugang auf mehrere kostenfreie Server an – sogar eigene Server werden die Fans eröffnen können. Man darf also gespannt sein. (maz)

Indoor-Fights in verwinkelten Gängen

Die große Außenwelt wird dank dynamischem Wetter mit Nebel, Regen, Schnee und Sandstürmen aufwarten

DER COMMANDER

...wird ein Stammesfürst mit ganz spezieller Aufgabe sein. Wer diese Rolle übernimmt, koordiniert die Gefechte aus der Draufsicht: **Planung und Befehlsgewalt liegen in Händen des Commanders**, wenn es an gezielte Angriffe oder die Verteidigung des eigenen Stützpunktes geht. Der Stratege im Action-Team kann Feinde per Satellit orten und kommuniziert mit seinen Kameraden via Chat – optional soll sogar das Versenden zuvor mit der eigenen Stimme aufgenommener Nachrichten möglich sein!

Aus der Iso-Perspektive koordiniert ein Spieler des Teams die Missionen

Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Umfassende Infos zum Multiplayer-Shooter aus dem „Earthsiege" bzw. „Starsiege"-Universum. Mit Beschreibungen von Story und Features, FAQs, technischem Support und vielen Bildern.





Gelöst

Final Fantasy 7
The X-Files

Tips und Tricks









Anno 1602
Commandos
Emergency
Fallout
Gex 3D
KKND 2
Might & Magic 6
Tribal Rage

Gelöst: The X-Files

Von wegen, die Wahrheit ist irgendwo da draußen: Diesmal befindet sie sich genau hier, vor Ihren Augen. Wer trotz der freundlichen Hilfestellungen seitens des Programms Probleme mit Fox' interaktivem Spielfilm hat, findet in Jörgs völlig unmysteriöser Komplettlösung mit Sicherheit den rettenden Hinweis.

Allgemeine Hinweise:
Das wichtigste Werkzeug für Agent Craig Willmore ist sein **PDA**, also benutzen Sie ihn auch! Lesen Sie Ihre E-Mails, prüfen Sie Ihre Aufzeichnungen, bevor Sie einen Ort verlassen, und befragen Sie auch Ihren Büro-Computer nach Personen, Nummernschildern und ähnlichen Details. Wenn sonst gar niemand mehr hilft, tut es Direktor Shanks – sprechen Sie ihn einfach an, wenn Ihnen irgendwelche Informationen fehlen. Verschicken Sie überhaupt regelmäßige Berichte per E-Mail an Ihre Vorgesetzten. Zwar bringt Sie das in aller Regel nicht weiter, doch freuen sich die Herren immer über etwas Abwechslung.
Da die verschiedenen Locations bis auf wenige Ausnahmen recht simpel aufgebaut sind, ersparen wir uns im folgenden meist genaue Wegbeschreibungen. Vergessen Sie jedoch nicht, bei Gelegenheit (wenn der jeweilige Cursor erscheint) auch nach oben und unten zu schauen bzw. jeden benutzbaren Gegenstand unter die Lupe zu nehmen! Dasselbe in laut gilt für Gesprächspartner, die normalerweise konsequent zu jedem Thema ausgequetscht werden (Icons links oben nicht vergessen!). Noch etwas: Wer nicht bei jeder Kleinigkeit sofort in die ewigen Jagdgründe abreiten will, sollte sein Spiel regelmäßig auf die verschiedenen Speicherplätze sichern – schließlich kann bereits das Ziehen der Pistole das vorzeitige Aus bedeuten!



Sie wollen nicht, daß das passiert? Dann halten Sie sich immer schön an unsere Anweisungen!

CD 1: Alltag im Büro

Nach dem Betreten des Büros wimmelt man Agent Cook mit einer beliebigen Bemerkung ab, bevor man sich hinter seinen Schreibtisch klemmt. Nach einem kurzen Telefonat, in dessen Verlauf unser Geheimagent in spe zu Shanks beordert wird, schnappt er sich den Aktenordner und kramt in der Schublade unten seine Ausrüstung (**Handschellen**, **Marke** und **Pistole)** zusammen. Wer will, kann noch mit dem Klebeband spielen, bevor er sich im Besprechungsraum seine restlichen Ar-

beitsutensilien holt: **Fernglas**, **Kamera**, **Dietrich**, **Taschenlampe**, **Nachtsichtgerät** sowie die **Werkzeuge zur Beweissicherung** befinden sich im Schrank nahe der Eingangstür.
Solchermaßen gerüstet, begibt man sich ins Chefbüro und unterhält sich angeregt mit Shanks und Skinner. Seine bisherigen Fälle überträgt man wie befohlen seinem Kollegen Cook (Ordner übergeben), die Vermißtenmeldung setzt man jedoch besser selbst auf. Dazu loggt man sich an seinem Computer mit dem Paßwort **SHILOH** ein (zu finden auf der Pinwand links) und wählt den Menüpunkt APB. Nachdem die E-Mail abgeschickt ist und man sich auch mit den übrigen Funktionen vertraut gemacht hat, trifft man Skinner im Flur und fährt mit ihm zum Comity Inn nach Everett.

CD 2: Die erste Spur

Wie auch später bei den verschiedensten Gelegenheiten, öffnet die FBI-Dienstmarke Tor und Tür sowie die bis dato versiegelten Lippen der Empfangsdame. Nach einem kurzen Verhör läßt man sich die Zimmer von Scully und Mulder zeigen und durchforscht sie aufs gründlichste. Besonders interessant sind Mulders Berichte sowie die UFO-Gazette und das UFO-Buch. In Scullys Raum wartet ihr **Laptop** auf einen Finder bzw. Direktor Skinner auf eine Unterhaltung. Mit der Idee, die getätigten **Telefonate** zu überprüfen, wendet man sich erneut an die Verwalterin, was einem zwei neue Telefonnummern einbringt. Diese werden sofort per Handy angewählt, erweisen sich jedoch als recht unergiebig. Also nichts wie zurück in die Seattler Außenstelle!
Dort wird der Rechner in Betrieb genommen und das ING nach dem Mietwagen und der Seattler Telefonnummer durchsucht. Das Resultat ist die Adresse eines **Lagerhauses**, welches umgehend aufgesucht wird. Mit dem Universalschlüssel wird das Vorhängeschloß geknackt, und man steht in einer weiten Halle. Erinnern Sie sich noch an das Intro? Gehen Sie zunächst einen Schritt nach rechts und gleich darauf nach links, um mit ihrem Agentenbesteck etwas **Blut** vom Boden (unten) abzukratzen und eine **Kugel** aus dem Pfahl zu ziehen.



So müssen Sie stehen, um die Kugel aus dem Pfahl zu ziehen. Der Blutfleck ist unten zu finden

Wenn Sie sich umdrehen, erblicken Sie einige **Holzkisten**, welche sich jedoch noch nicht öffnen lassen.
Dazu benötigen Sie das Brecheisen aus dem dunklen (Taschenlampe oder Nachtsichtgerät) Büro am anderen Ende des Lagers. Jetzt werden die Kisten geknackt und ein schwarzes **Pulver** entnommen. Wer jetzt vom Fundort der Kugel einen Schritt nach rechts macht und sich gleich wieder nach rechts wendet, wird mit einer vielsagenden **Zigarettenkippe** belohnt. All diese Beweisstücke werden nun Skinner vorgeführt. Anschließend verläßt man das Lagerhaus durch die Hintertür, wo man den Bootsführer **Wong** vorfindet und (nach kurzem Schwenken des FBI-Ausweises) verhört. Zurück auf der Vorderseite des Gebäudes wird noch schnell das verfolgende Auto per Fernglas oder besser **Digitalkamera** unter die Lupe genommen, bevor man im Polizeilabor vorbeischaut und seine Beweise abliefert.
Sobald Willmore wieder an seinem Schreibtisch sitzt, kann er die evtl. geschossenen Bilder herunterladen und versuchen, etwas über den Wagen (Kennzeichen 240-EAK) herauszufinden – allerdings vergeblich, da die Regierung die Information unter Verschluß hält. Außerdem kann eine Überprüfung von James Wong nicht schaden. Anschließend unterhält man sich mit Direktor Skinner, bis dieser das Weite sucht. Man begibt sich zurück in sein Büro, wo Kollegem Cook der Laptop in die Hand gedrückt wird. Auf zur nächtlichen Beobachtungstour an den Docks! Hier ist **Zurückhaltung** angesagt: Erst läßt man die finsteren Gestalten das Gebäude betreten, bevor man sich durch die Hintertür hineinschleicht (Dietrich benutzen). Mit dem Nachtsichtgerät tastet man sich zu der Stelle vor, wo die Gauner gerade zugange sind. Nachdem sie das Feld geräumt haben, untersucht man die Öffnung im Boden, sieht sich noch kurz um und macht (endlich) Feierabend. Zu Hause klickt man auf das Bett, um zu schlafen, und macht sich am nächsten Morgen erholt auf den Weg zum Büro.



Das Nachtsichtgerät ist der Taschenlampe meistens vorzuziehen

CD 3: Ein mysteriöser Todesfall

Dort holt man zunächst Cook ins Reich der Lebenden zurück und erfährt durch einen Blick in den Schrank, daß der Laptop gestohlen wurde. Im eigenen Büro hört sich Craig telefonisch die Untersuchungsergebnisse aus Washington an, bis er von Cook erfährt, daß Wong ermordet wurde. Also geht's mal wieder zu den Docks, wo einmal mehr die FBI-Marke gezückt wird. Mit **Detective Mary Astadourian** im Schlepptau sieht man sich im Anschluß auf Wongs Boot um. Ein **Regenumhang** sowie ein ganzer Schrank voller **Drogen** eignen sich hervorragend als Gesprächsthema. Nachdem noch der Hafenmeister befragt worden ist, begibt man sich zum Liegeplatz der Tarakan.
Auf diesem ausgebrannten Schiff findet man unter Deck eine Kiste mit hochinteressantem Inhalt: einer riesigen **Bleikugel**. In den Mannschaftsräumen findet Craig zudem das **Tagebuch** des Kapitäns sowie eine **Lohnliste**, bevor er auf dem Oberdeck die eingebrannten **Silhouetten** der

Crew betrachtet. Im Steuerhaus fallen ihm die neuen **Fingerabdrücke** ins Auge, also ruft er umgehend Amis vom Labor an (Nummer ist im Handy gespeichert). Im folgenden Gespräch mit Detective Astadourian gibt man sich kollegial und überläßt der Polizei die Übersetzung der kyrillischen Schriftstücke. Nach einer kurzen Besichtigung der verkohlten Umrisse redet man erneut mit ihr, und schon geht es weiter zur Leichenhalle.
Dort schnappt man sich als erstes die **Kugel**, welche sich bei den Schalen mit Wongs Organen befindet. Nach umfassenden Gesprächen mit der Ärztin und Astadourian verläßt man die wenig appetitliche Szenerie und fährt ins Labor. Hier übergibt man Amis alle gefundenen Beweise (auch das Tagebuch und die Lohnliste, falls man seine neue Partnerin höflich darum gebeten hat) und redet mit ihm nochmals über die Fingerabdrücke. So, ab nach Hause!



Auf die höfliche Art kommt man gut mit seiner Kollegin aus

CD 4: Begegnung der dritten Art

Als erstes werden **Anrufbeantworter** und **E-Mail-Eingang** geprüft. Amis Informationen werden mit der FBI-Datenbank verglichen – hoppla, das ist ja Kollege Cook! Und kaum spricht man vom Teufel, schon steht er in der Tür. Nachdem man ihn besänftigt hat, wird er über die Fingerabdrücke befragt. Jetzt sollte man unbedingt speichern, denn die nächsten Aktionen (beim Lagerhaus) sind zeitkritisch: Zunächst besteigt man den Lastwagen durch die Fahrertür. Als nächstes öffnet man das Handschuhfach und krallt sich das darin liegende Stück **Papier**. Sobald man sich durch die andere Tür wieder in Sicherheit gebracht hat, kann man wieder in seine Wohnung fahren und sich schlafen legen.
Am nächsten Morgen besucht einen Detective Astadourian, mit der man sich ausgiebigst unterhält und der man auch seine Informationen (z. B. das Fax, welches Amis gerade schickt) überläßt. Im Anschluß daran stattet das Gespann wieder einmal Wongs Leiche einen Besuch ab und verhört den Doktor erneut. Weil schon viel zu lange keine Aliens in diesem Spiel vorkamen (eigentlich überhaupt noch nicht), dackelt das dynamische Duo hernach zu Gordons Spedition in Charno. Dort sollte man wiederum abspeichern, denn es wird erneut hektisch. Sobald man nämlich im Büro die **Liste** rechts auf dem Boden betrachtet, wird man von einem seltsamen Mann angegriffen und mit einer **Bombe** alleingelassen. Zum Glück findet sich neben dem Aktenschrank eine **Schaufel**, mit der links unten beim Kühlschrank ein **Durchgang** aufgebrochen wird, durch welchen die Helden ihrem vorzeitigen Ableben entkommen. Nach all dem Streß versucht Craig, Ms. Astadourian zu küssen, begnügt sich dann aber doch mit einer kurzen Unterhaltung. Danach kann man am heimatlichen Computer noch einen Mediencheck zu Stichpunkten wie Plutonium, Tarakan und Wong vornehmen, bevor man wieder zu Bett geht.



Auf der Flucht vor der Bombe zählt jede Sekunde

CD 5: Und Action!

Jetzt ist es an der Zeit, dem Büro einen der recht seltenen Besuche abzustatten (jaja, Agenten haben's gut). Da sich Cook gerade auf eine Razzia auf einen georgischen Schmuggler vorbereitet, fährt man mit ihm zu **Yvgeny Smolnikoffs Lager**. Hier kommt zum ersten Mal Craigs Dienstwaffe zum Einsatz, wobei die automatische **Wiederholungsfunktion** im Optionsmenü eine echte Hilfe sein kann. Nachdem man mit der Pistole auf Cook geklickt hat (Feuerschutz), schwenkt man nach rechts und erledigt nacheinander drei zwielichtige Gesellen. Im ersten Stock dreht man sich schnell um, feuert auf den ersten Gegner, klickt dann abermals zweimal nach rechts und legt auch den zweiten Widersacher um. Nach einer erneuten Kehrtwende klettert man zunächst ins nächste Stockwerk, bevor man die Hintertreppe zu Smolnikoffs Versteck benutzt. Cook taucht auf, woraufhin Willmore den ganzen Weg zurückgeht und im Erdgeschoß die Lohnliste durchblättert. Auf dem Boden findet sich die von Cook erwähnte **Waffe**, welche man natürlich einsteckt.
Nach vollbrachter Tat kann man sich endlich auch mit Smolnikoff unterhalten. Hernach macht man einen kurzen Ausflug zum Labor und übergibt Amis die Kanone, kehrt aber gleich wieder zurück. Obwohl Smolnikoff alles leugnet, wird er von Cook verhaftet, während Willmore Amis' Anruf per Handy entgegennimmt. In seiner Wohnung wartet ein Gespräch mit der wütenden Ms. Astadourian, das von X' Telefonanruf unterbrochen wird. Nachdem Mary die Wohnung verlassen hat, ist es Zeit, per Computer weitere Nachforschungen anzustellen (Mails und ING), doch man stößt erneut auf gesperrte Regierungsdateien. Also ab ins Bett!
Am nächsten Morgen fährt man als erstes zur **Sand Point Flugzeughalle Nummer 4**. Hier trifft man erstmals auf X, der einem im Austausch für ein Schweigegelübde eine seltsame **Stichwaffe** überreicht. Folgen Sie ihm nicht! Kaum ist er verschwunden, taucht auch schon Kollegin Astadourian auf, mit der man ins Krankenhaus nach Gold Bar fährt.



Vorsicht: Wer X krumm kommt, lebt nicht lange!

CD 6: Scully!

Dr. McIntyre erzählt man von seiner Suche nach **Dana Scully**, zeigt seine **FBI-Marke** und erwähnt **Walter Skinner**. Wenn man sie ausreichend verhört hat, betritt man **Scullys** Zimmer. Auf ihre Fragen antwortet man wahrheitsgemäß (und schnell). Wenn die Rede auf X kommt, zeigt man ihr das Stilett und kann sich anschließend in Ruhe mit ihr unterhalten. Jetzt fährt man zum Rangierbahnhof an der Landstraße 1121 und erklettert den Telefonmast (immer geradeaus laufen). Oben angekommen, dreht man sich einmal nach rechts und erkennt (per Fernglas) einen Güterwagen mit der Nummer 82434. Es folgt wieder ein kurzes Zwiegespräch mit Detective Astadourian, der Waggon wird natürlich ebenfalls unter die Lupe genommen (nach rechts, zwischen den anderen Waggons hindurch, wieder rechts und zwei Schritte vorwärts). Beim Verlassen trifft man einen Mann, der hier etwas gefunden haben will. Man tippt zu-

erst auf Fotos, dann auf bewegte Bilder und schließlich auf ein **Video**, welches man für etwas Geld auch bekommt. Im Büro schaut man sich das Band an und durchsucht das ING nach dem aufgenommenen Standbild. Unter Regierung und Militär wird Craig schließlich fündig und hält gleich darauf eine Videokonferenz ab. Per E-Mail werden danach die Koordinaten von Rauchs Hütte in Alaska übermittelt. Da man gerade nichts Besseres zu tun hat, begibt man sich natürlich sofort dorthin.

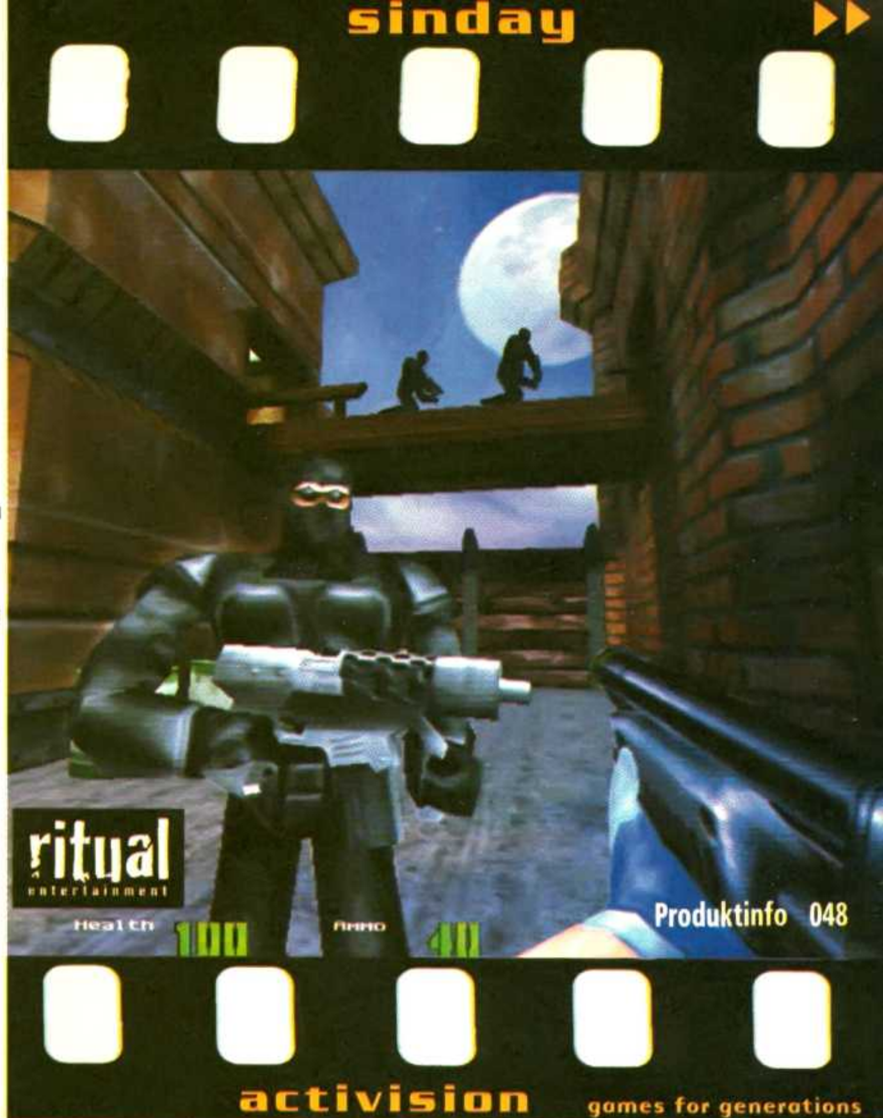
CD 7: Mulder!

Man findet Rauch im oberen Stockwerk bewußtlos vor. Da Konversationsversuche wenig Früchte tragen, zieht Craig an der **Schnur** mit dem Skelett-Mobile, um in die Dachkammer klettern zu können. Dort befreit man **Mulder**, redet zuerst mit ihm und (per Handy) anschließend mit Scully. Da mittlerweile zwei Agenten vorgefahren sind, ist es ratsam, den Spielstand zu speichern, bevor man sich auf die Veranda wagt. Wer die beiden nicht erschießen will, wendet sich nach rechts und sucht mit dem Mauszeiger das **Geländer** ab, bis das Handlungs-Icon erscheint. Nach diesem ersten Flucht-Klick dreht man sich abermals nach rechts, geht zwei Schritte vorwärts und versteckt sich in der **Vertiefung** unter dem Baum.



Auf der Veranda darf man auf keinen Fall vorwärts gehen, sonst ist der Fall (samt Agent Willmore) erledigt

In jedem Fall erkundet Agent Willmore als nächstes die **geheime Basis**. Hier wird viel geschossen und deshalb hoffentlich auch oft gespeichert. Auf Zehenspitzen schleicht er sich zweimal vorwärts, schwenkt dann nach links und bewegt sich vorsichtig zwei Felder an der Wand entlang. Ein Blick nach links zeigt einen verbrannten Soldaten. Über diesen steigt man hinweg und erblickt rechts Mulder. Man gibt Scully den Rat wegzulaufen (letzte Option) und sprintet selbst hinterher. Eine schnelle Rechtsdrehung und einen Schuß später ist auch der nächste Soldat erledigt, und man kann in Ruhe dorthin zurückschlendern, wo man zuvor Mulder getroffen hat. Man verläßt den Raum durch die Tür hinten rechts, betritt das Zimmer zur Linken und hat endlich Zeit, sich mit Scully über Mulder zu unterhalten – von der kleinen Unterbrechung durch einen hinterrücks anschleichenden Soldaten einmal abgesehen.
Jetzt verläßt man das Vorratslager und umrundet den zentralen Kontrollraum (das dunkle Zimmer mit den Monitoren) auf der rechten Seite, so daß man zur gläsernen **Isolationskammer** gelangt. Falls Sie den Schockstab aus dem medizinischen Labor mitgehen lassen, müssen Sie sich direkt anschließend mit diesem gegen Cook verteidigen. Mit dem **grünen Knopf** am linken Kontrollpult wird danach die gläserne Quarantänekammer mit Strom versorgt, woraufhin die an den beiden Ausgängen zu findenden roten Buttons die jeweiligen Türen öffnen. Jetzt marschiert man in den zentralen Kontrollraum und betätigt den Schalter an der linken Wand, um die **Sicherheitstür** zu entriegeln. Also nichts wie zurück zum Glaskäfig (gleicher Weg) und links durch die nun offene Tür.
Wählen Sie die rechte Seite, ziehen Sie die Waffe und erledigen Sie die Wache. Man schnappt sich die **Schlüsselkarte** und flüchtet vor Mulder durch die Isolationskammer. Auf der anderen Seite wird die Tür per Knopfdruck geschlossen, und der Unglückliche sitzt in der Falle. Wenn Cook abermals auftaucht, gibt man das Stilett von X an Scully weiter, die dem Spuk endgültig ein Ende setzt. Jetzt können Sie sich zurücklehnen und den (kurzen) Abspann genießen.





Geschafft! Ob der gute Craig jetzt auch seine eigene TV-Serie bekommt?

Gelöst: Final Fantasy 7

1:1-Umsetzungen haben doch ihr Gutes: Eine Komplettlösung ist schneller geschrieben als der Wind! Das dachte sich auch Andreas Kerbstat, dessen Lösung wir aus Platzgründen hier nur stark gekürzt wiedergeben. Da sich die Handlung ohnehin weitgehend linear entwickelt, soll das Hauptaugenmerk eher auf den kleinen Ereignissen am Rande liegen. Also: Es gibt viel zu tun, packen Sie's an!

In Midgar

Der Angriff auf den ersten Reaktor dient selbst Anfängern nur als Lockerungsübung. Achten Sie generell darauf, daß Sie keine Kisten übersehen und beim Speicherpunkt die Materia einstecken. Beim Kampf gegen den ersten Oberboß ist nur dann Vorsicht geboten, wenn der Skorpion-Roboter den Laserschwanz hebt. Heilen Sie sich in dieser Zeit, um danach wieder mit vereinten Kräften (und Blitz-Magie) zuschlagen zu können! Nach einer wilden Flucht über die Zugdächer landet Söldner Cloud in Sektor 7, wo es erstmals bessere Rüstungsgegenstände und Materiastücke zu kaufen gibt. Eine Verschwörersitzung später befindet man sich auch schon wieder auf dem nächsten Rachefeldzug, genauer gesagt in einem Zug nach Sektor 5. Der Einstieg in den zu sabotierenden Reaktor fällt diesmal etwas beschwerlicher aus, stellt aber kein Problem dar. Oben drückt man die drei Knöpfe alle gleichzeitig, speichert ab und rüstet seine Truppe zum Kampf. Nach einem kurzen Schwatz mit dem Shinra-Präsidenten steht man einer metallenen Monstrosität gegenüber, die mit Blitz-Magie und gelegentlichen Limit Moves aber recht leicht zu schlagen ist. Dummerweise stürzt Cloud nach dem Sieg in die von der Explosion gerissene Spalte. Autsch!
Nachdem er wieder zu sich kommt, macht unser blonder Held die Bekanntschaft von Aeris, die jedoch von Reno gejagt wird. Die Angreifer werden mittels Faßbeschuß gestoppt, und zwar zunächst durch das Faß ganz links hinten, dann durch das hintere rechte und zuletzt durch das vordere rechte. Sobald man die Kirche hinter sich gelassen hat, liefert man Aeris zu Hause ab und schleicht sich aus dem Haus. So leicht läßt sie sich aber nicht abschütteln, und so nimmt man sie eben in die Slums von Sektor 6 mit.
Da in Don Corneos Villa nur Mädchen Zutritt haben, muß sich Cloud verkleiden. Dazu spricht man mit dem Damenschneider in der Bar und besorgt sich per Kniebeugenduell eine Perücke in der Turnhalle. Beim Schneider wird alles angezogen, und der Weg zum Don ist frei. Nach einigen kurzen Prügeleien und einer interessanten Unterredung landet man in der Kanalisation. Dort besiegt man den wartenden Mutanten (vorzugsweise mit Feuerzaubern) und taucht am Zugfriedhof wieder auf. Kein Ausweg? Mitnichten, ein paar kleine Rangiermanöver mit zwei noch funktionstüchtigen Loks schaffen den nötigen Raum, um über die Dächer entkommen zu können.



Unser knallharter Held mal ganz anders

Kampf gegen Shinra

Mittlerweile planen die Shinra-Soldaten einen vernichtenden Schlag gegen Avalanche und den gesamten Sektor 7. Greifen Sie Reno mit Feuermagie an, seine Pyramiden lassen sich durch Angriffe zerstören. Eine knappe Flucht später und um einige Erinnerungen weiser, bläst man zum Sturm auf das Shinra-Hauptquartier. Um in den oberen Sektor zu gelangen, benötigt man die Hilfe des Waffenhändlers. Er überläßt der Party (gegen Bares, selbstverständlich) einen Satz Batterien, die weiter im Norden zum Einsatz kommen, nachdem ein paar Kinder der Gruppe den Weg nach oben gezeigt haben. Es gibt zwei Wege in das Shinra-Gebäude, den durch die Vordertür und den durch den Hintereingang. Letzterer mag zwar eleganter erscheinen, erfordert aber einen nervtötend langen Treppenmarsch. Wie auch immer, nach einigen Kämpfen gelangen Sie in den 60. Stock. Dort schleicht man sich vorsichtig an den Wachen vorbei und gelangt fast schon mühelos in Etage 62. Wer das Paßwort des hier residierenden Bürgermeisters auf Anhieb errät, erhält eine nette Belohnung, meist eine Rüstung mit vier Materiaschächten. Im nächsten Stockwerk können mit Hilfe der Luftschächte alle Boni eingesammelt und gegen nette Goodies eingetauscht werden. Auf Ebene 65 muß aus der jeweils offenen Kiste ein Stück in das Midgar-Modell eingesetzt werden, bis sich die Truhe mit Schlüsselkarte 66 öffnet. Dort angekommen, klettert man durch die Lüftung der Toilette und folgt anschließend Hojo nach Stockwerk 67. Nach einem kurzen Gefecht wird man von den Turks gefangengenommen, zum Präsidenten geführt und anschließend eingesperrt.
Nach einem kurzen Nickerchen muß man erkennen, daß die Bewacher getötet wurden, also schnell ins Büro des Präsidenten – zu spät. Es folgt ein Duell mit Rufus sowie ein Fahrstuhlkampf gegen zwei eher harmlose Maschinen (Blitz-Zauber!). Sind die Gegner in die Flucht geschlagen bzw. besiegt, folgt eine unterhaltsame Motorradjagd sowie ein für die bisherigen Verhältnisse recht anstrengender Kampf mit einem Panzer. Gegen Attacken von hinten kann man sich übrigens prinzipiell schützen, indem man bei einer ungünstigen Anfangskonstellation kurz wegläuft, woraufhin sich die Party automatisch den Monstern zuwendet!



Das Motorradrennen ist hektisch, aber einfach

Die Suche nach Sephiroth

Jetzt wagt man sich in die große, weite Welt hinaus. Auf der Weltkarte kann jederzeit gespeichert und die Zusammenstellung der Gruppe verändert werden. In Kalm gibt es leicht verbesserte Ausrüstung sowie den ersten längeren Flashback Clouds, ansonsten aber nicht viel Wichtiges. Auf der Chocobo-Farm im Osten erwidert man die freundliche Begrüßung eines Chocobos und erhält seinen ersten Beschwörungszauber. In der Scheune erwirbt man noch einen Chocobo-Köder, und überquert auf dem Rücken eines dieser Reitvögel die Sumpfgegend im Südwesten. Man passiert die Höhlen,

stattet Fort Condor einen Besuch ab, und marschiert eilends weiter nach Junon. Am Strand unterhält man sich mit Priscilla und rettet sie vor einem fliegenden Seeungeheuer, das nur mit Fernwaffen und Magie zu beeindrucken ist. Nach Priscillas Rettung folgt man der Einladung, über Nacht zu bleiben. Als Dank erhält man die Shiva-Materia und findet einen Weg auf den Shinra-Turm (mit dem Delphin springen).
Innerhalb der Basis paßt man sich möglichst den anderen an, der Dank dafür sind gute Noten beim Appell und einige nette Items (z. B. den Force Eater). Zuvor kann man sich noch in den hiesigen Shops umsehen. Die Überfahrt per Schiff verläuft relativ friedlich, bis plötzlich Sephiroth auftaucht und genauso schnell wieder verschwindet. Für den Kampf gegen Jenova erhält man die Ifrit-Rune, danach landet man auch schon in Costa del Sol. Dort trifft man Hojo, welcher Cloud nach Westen schickt. Beim Überqueren der Bahnschienen fällt man an drei Stellen in die Tiefe, wobei man sich noch zwei Items besorgt. Oben am Berg kann ein Vogelnest ausgenommen werden (10 Phönixfedern), während unterhalb des Stellwerks eine versteckte Höhle wartet. In Corel wird noch kurz sichergestellt, daß die Party über mindestens 3.000 Gil verfügt, und weiter geht es zum Gold Saucer!

Cloud als Chocobo-Jockey nach oben fahren, um die anderen zu befreien Die Ramuh-Materia nicht vergessen! Mit ein wenig Übung verspricht das manuelle Beschleunigen die weit größeren Siegchancen, für den Anfang tut's aber auch die Automatik-Funktion. Als Siegesprämie erhält Cloud einen Buggy, der Furten überqueren und auch mit dem Schiff transportiert werden kann. Beim explodierten Reaktor von Gongaga trifft man auf Reno und Rude und findet anschließend die Titan-Materia.
In den dortigen Wäldern ist auch Yuffie Kisaragi zu finden.



Cloud in Uniform ist immer für einen Lacher gut



Der Gold Saucer

Nachdem man sich ein wenig amüsiert und eventuell Cait Sith in die Party aufgenommen hat, wird man am Battle Square gefangengenommen und ins Wüstengefängnis gesteckt. Sobald Barret wieder zum Team gestoßen ist, marschiert er in nördlicher Richtung in die Wüste hinein (hier kann das „Matra Magie"-Feindeskönnen erworben werden) und von dort aus nach Nordosten. Dort kommt es zur etwas unfairen Entscheidungsschlacht zwischen Barret und Dyne. Jetzt darf Nachdem man sie im Kampf besiegt hat, verzichtet man auf eine Revanche und behauptet, wie versteinert vor Angst zu sein. Bevor sie dann doch verschwindet, bittet man sie zu bleiben und die Party zu begleiten. Statt sie jedoch nach ihrem Namen zu fragen, behauptet man, in Eile zu sein, worauf sie endgültig in die Gruppe aufgenommen wird.
Der nächste Anlaufpunkt ist Cosmo Canyon, die Heimat von Red XIII. Hier gibt es erstmals Materia zum Steigern der Lebens- und Magiepunkte, leider ist das ein recht teures Vergnügen. Statt dessen macht man sich mit Bugenhagen auf eine unterirdische Entdeckungsreise. Der Endgegner hier ist eine Art Feuerwesen, also müssen andere Zauber her! Nach vollbrachter Tat reist die Gruppe nach Nibelheim, dem Geburtsort von Cloud und Tifa. Hier durchforstet man vor allem die Villa, knackt den Safe (36 rechts, 10 links, 59 rechts, 97 links), trifft Sephiroth und Vincent Valentine. Über Mount Nibel und an einem flammenunempfindlichen, spinnenartigen Gegner vorbei gelangt man nach Rocket Village, wo nach einigen Verwicklungen Cid Highwind der Mannschaft beitritt. Die Heldentruppe ist komplett!

Wie kombiniert man Materia richtig? Wie erlernt ein Charakter Limit Breaks? All das und mehr in der nächsten Ausgabe!

Tips und Tricks

Might and Magic 6

Oops, da sind uns im Eifer der letzten Ausgabe doch tatsächlich zwei Quests durcheinander gekommen: Wie erfahrene Spieler sofort feststellen konnten, enthielt die Quest „Verlassener Tempel von Baa" in der zweiten Hälfte gleich noch die Lösung für den Tempel von Baa in Burg Ironfist. Abgesehen davon verriet uns Frank Weber noch einige andere nette Kleinigkeiten für fortgeschrittene Schummler: Es empfiehlt sich, so bald wie möglich die Obelisken-Quest zu lösen (alle 15 Obelisken berühren, dann in Dragonsand (im Nord-Nordosten) den Fels in der Mitte der Steine öffnen). Man erhält nicht nur die Sprüche „Gottes Eingriff" und „Schwarze Umhüllung"nebst einiger Artefakte, sondern auch 250.000 Goldstücke. Bei jeder erneuten Öffnung gibt es wieder 250.000! Also doch ein Programmfehler? Na, dem Spieler kann's recht sein: Somit kann man sich unbegrenzt mit Gold ausstatten. Mit dem Gold kann man sich in der Stadt Kriegspire an einem der Brunnen (5000 Gold für 5000 Erfahrung) fast unbegrenzt Erfahrung für seine Helden „kaufen", wenn man jeden immer nur 5 bis 7 mal trinken läßt, und dann reihum wechselt. So ist es kein Problem, über Level 100 zu kommen.
Zudem sollte man unbedingt Meister der Wassermagie werden, damit man die Sprüche „Stadtportal" und „Leuchtfeuer" beliebig verwenden kann. Damit spart man sich eine Menge Reisen. Außerdem sollte man sich im Freien nur mit „Fliegen" fortbewegen. Das erleichtert das Ganze doch gewaltig. Die besten Schäden für ihre Kosten bieten die Zaubersprüche „Implosion", „Verbrennen", Inferno" und (im Freien) „Sternenfeuer". Diese Spells kann man alle in Free Haven kaufen, wenn man öfters vorbeischaut.

Kutschenverbindungen

Da einige Örtlichkeiten nur per Kutsche oder Schiff erreichbar sind und eine Hauptquest den Besuch aller Stallungen vorsieht, versorgte uns Christian Masson auch mit einem umfassenden Fahrplan des Kutschen- und Schiffverkehrs zwischen den Städten

Kutschen

VON	NACH	TAGE
New Sorpigal	Castle Ironfist	Mo, Mi, Fr
Castle Ironfist	New Sorpigal	Mo, Mi, Sa
Castle Ironfist	Arena	So
Silver Cove (Stb 7)	Free Haven	Mo, Fr
Mire of Damned	Free Haven	Mo, Fr
Blackshire	Free Haven	Di, Fr
Kriegspire	Free Haven	Mi, Sa
White Cap	Free Haven	Mo, Do
Free Haven	Silver Cove	Mo, Do
(Stables 31)	Castle Ironfist	Di, Fr
"	Darkmoor	Mi, Sa
Free Haven	Blackshire	Mo, Do
(Stables 85)	Kriegspire	Di, Fr
"	White Cap	Mi, Sa

Noch eine Information in eigener Sache: Da die Hotline mittwochs nicht mehr stillsteht, verraten wir hier einfach mal das Paßwort, nach welchem in Burg Alamos gefragt wird – JBARD.

Fähigkeiten und Lehrmeister – wie und wo sie zu finden sind

Disziplin	Ort	Name	Voraussetzung
Air Magic Exp	New Sorpigal	Cheryl Duncan	
Air Magic Mas	Mist	Caao Salem	Archmage, 4000 $
Ancient Weapons Exp	New Sorpigal	Igor	
Ancient Weapons Mas	Paradise Valley	Rexella	5000 $
Ancient Weapons Exp	Eel Infested Waters	Pat Shylack	
Axe Exp	Castle Ironfist	Stephen Biggs	
Axe Mas	Mire of the Damned	Avinril Smythers	Quest
Axe Exp	Mire of the Damned	Connie Lettering	
Body Building Exp	New Sorpigal	Erik Salzburg	
Body Building Exp	Castle Ironfist	Olaf Berring	
Body Building Mas	Free Haven	Jason Traveler	Rank 7, End. 30, 2500 $
Body Magic Exp	New Sorpigal	Abdulai Mahgreb	
Body Magic Mas	Silver Cove	Gilbert Hammer	Rank 12, 4000 $
Body Magic Exp	Free Haven	Tim O'Hoolihan	
Bow Exp	Castle Ironfist	Helen Teal	
Bow Mas	Kriegspire	Desmond Weller	Battlemage, Rank 8
Bow Exp	White Cap	Jed Morrison	
Chain Exp	Castle Ironfist	Rich Hamburg	
Chain Mas	Mire of the Damned	David Feather	Rank 10
Dagger Exp	Castle Ironfist	Terrence Smith	
Dagger Mas	White Cap	Jules Miles	Rank 8, Speed 40, 5000 $
Dagger Exp	Free Haven	Logan Dasher	
Dark Magic Exp	Blackshire	Ambrose Brusse	
Dark Magic Mas	Paradise Valley	Su Lang Manchu	Reputation: Notorious

Aus rechtlichen Gründen können wir die in der letzten Ausgabe begonnene MM6-Lösung leider nicht nahtlos fortsetzen. Die Beiträge im letzten Heft stammten übrigens von **Joseph Maris** (Questliste) und **Steve Ainsworth** (Karten). Weiteres Material derselben Autoren finden Sie auf der „Mandate Mania"-Webpage von **Dave Potts**. http://onramp.uscom.com/~potts/mm6/index.html

Schiffe

VON	SCHIFF	NACH	TAGE
New Sorpigal	Odyssey	Mist	Di, Do, Sa
Bootleg Bay (O)	Tsunami	Bootleg Bay (W)	Mo, Mi
Bootleg Bay (W)	Valkyrie	Castle Ironfist	Di, Do
Castle Ironfist	Zephir	Mist	Mo, Mi, Fr
Castle Ironfist	Zephir	New Sorpigal	Di, Do, Sa
Castle Ironfist	Zephir	Bootleg Bay (O)	Di, Fr
Mist	Adventure	Castle Ironfist	Mo, Mi, Fr
Mist	Adventure	Bootleg Bay (O)	Di, Do, Sa
Free Haven	Windrunner	Mist	Mo, Do
Free Haven	Windrunner	Silver Cove	Di, Do
Free Haven	Windrunner	Castle Ironfist	Mi
Silver Cove	Cer. Skies	Mist	Mo, Do, Sa
Silver Cove	Cer. Skies	Free Haven	Di, Fr
Silver Cove	Cer. Skies	Eel Infested Waters	Mi
Silver Cove	Barracuda	Eel Infested Waters	Do

Disziplin	Ort	Name	Voraussetzung
Dark Magic Exp	White Cap	Morton Holovin	
Diplomacy Exp	Castle Ironfist	Walter Hargreaves	
Diplomacy Mas	White Cap	Jacques Kohl	Rank 7, Fame 200, 2500 $
Diplomacy Exp	Free Haven	Sylvester Moor	
Disarm Exp	Castle Ironfist	Taylor Tailor	
Disarm Mas	White Cap	Gabe Lester	Rank 7, Accuracy 30, 2500 $
Earth Magic Exp	New Sorpigal	Taro	
Earth Magic Mas	Silver Cove	Revee Botania	Rank 12, 4000 $
Earth Magic Exp	Free Haven	Li Tizare	
Fire Magic Exp	New Sorpigal	Isao Magistrus	
Fire Magic Mas	Mist	Jezebel	Rank 12, 4000 $
Fire Magic Exp	Free Haven	Jack Van Imp	
Identify Exp	Castle Ironfist	Leon Lazaru	
Identify Mas	Free Haven	Hans Gifford	Rank 7, Int. 30, 2500 $
Identify Exp	New Sorpigal	Sheila Loompus	
Learning Exp	New Sorpigal	Donald Retzer	
Learning Exp	Castle Ironfist	Elton Astrogate	
Learning Mas	Silver Cove	John Tuck	Rank 7, Int. 30, 5000 $
Leather Exp	Castle Ironfist	Newt Headrow	
Leather Mas	White Cap	Arlen Sailor	Rank 10, 3000 $
Leather Exp	Mist	Arthur O'Leery	
Light Magic Exp	Silver Cove	Tina Shelten	
Light Magic Mas	Eel Infested Waters	Ki Lo Nee	Reputation: Saintly
Light Magic Exp	Kriegspire	Nicolas Roth	
Mace Exp	Mire of the Damned	Jack Crow	
Mace Mas	Blackshire	Errol Ostermann	
Mace Exp	White Cap	Dickson Partis	
Meditation Exp	New Sorpigal	Victor Hosen	
Meditation Mas	Mist	Norio Ariganaka	Rank 7, Pers 30, 2500 $
Meditation Exp	Silver Cove	Clyte Dagget	

Disziplin	Ort	Name	Voraussetzung
Merchant Exp	Free Haven	Livia Ferrel	
Merchant Mas	Silver Cove	Will Ottoman	Rank 7, Pers 30, 4000 $
Merchant Exp	Mire of the Damned	Cosey Ludwig	
Mind Magic Exp	New Sorpigal	Virgil Holiday	
Mind Magic Mas	Silver Cove	Thane Roper	Rank 12, 4000 $
Mind Magic Exp	Free Haven	Mynasia	
Perception Mas	Mire of the Damned	Macro Caligula	Rank 7, Luck 30, 2500 $
Perception Exp	New Sorpigal	Tara D'Cathay	
Plate Exp	Castle Ironfist	Benito Tellman	
Plate Mas	Free Haven	Forrest Suthers	Hero
Plate Exp	Free Haven	Woodrow Albright	
Repair Exp	Mist	Bernard Jacobs	
Repair Mas	White Cap	Ryan Treacle	Rank 7, Accuracy 30, 2500 $
Repair Exp	Silver Cove	Cyrus Montebleu	
Shield Exp	Castle Ironfist	Edgar Carpenter	
Shield Mas	Blackshire	Bronwyn Meck	Rank 10, 5000 $
Spear Exp	Mist	Gonzalo Ramirez	
Spear Mas	Mire of the Damned	Burton Rutherford	Rank 8, Cavalier, 5000 $
Spear Exp	Silver Cove	Sigriv	
Spirit Magic Exp	New Sorpigal	Enoch Highridge	
Spirit Magic Mas	Castle Ironfist	Bishop Iquisitorio	High Priest
Spirit Magic Exp	Free Haven	Michele Blackshire	
Staff Exp	New Sorpigal	Dorf	
Staff Mas	Silver Cove	Jasper Rice	Rank 8, 5000 $
Staff Exp	Mist	Calvin Black	
Sword Exp	Castle Ironfist	Aaron Strongman	
Sword Mas	Blackshire	Guy Hampton	Rank 8, Cavalier
Sword Exp	Free Haven	Michael Ogilvy	
Water Magic Mas	Mist	Harper Collins	Rank 12, 4000 $
Water Magic Exp	Free Haven	Hitomi Miromoto	

Exp = Expert Level
Mas = Master Level
Rank = benötigter Rang in dieser Disziplin
Alle Master Level setzen den Expert Level voraus
Ein paar der Trainer wohnen außerhalb der Stadt in einsamen Häusern oder sind nur fliegend erreichbar (z.B. auf dem Dach eines Schlosses)

Anno 1602

Zu Beginn etwas leichte Kost, nämlich solides Grundwissen über den Sunflowers-Megahit, übermittelt von Sven Günther. Zwar wird im Handbuch nämlich sehr schön erklärt, wie sich die Gebäude gegenseitig beeinflussen, doch herauszufinden, wie viele Siedler man genau braucht, um eine Mühle bauen zu können, bleibt dem Spieler überlassen. Abhilfe schafft die folgende Liste:

Voraussetzung	Gebäude
30 Pioniere	Rinderfarm, Fleischerei
15 Siedler	Pflasterstraße, Steinbrücke, Steinbruch, Steinmetz, Feuerwehr
30 Siedler	Palisade, Holztor, Kontor II
40 Siedler	Tabakwaren, Rumbrennerei, Tabakplantage, Zuckerrohrplantage, Gewürzplantage
50 Siedler	Wirtshaus
75 Siedler	Getreidemühle, Bäckerei, Getreidefarm
100 Siedler	Werkzeugschmiede, Schule
120 Siedler	Erzmine, Erzschmelze, kleine Werft
200 Siedler	hölzerner Wachturm, Mauer, Tor, Wachturm, Stadttor, Burg, Platz I, Schwertschmiede
50 Bürger	Arzt

Voraussetzung	Gebäude
100 Bürger	Kontor III, Galgen
150 Bürger	Goldmine, Kirche
200 Bürger	Schneiderei, Weberei, Baumwollplantage
210 Bürger	Badehaus
400 Bürger	Kanonengießerei
450 Bürger	tiefe Erzmine
250 Kaufleute	Platz II, Platz III, Zierbaum, Goldschmiede, Kontor IV, Hochschule
300 Kaufleute	Theater
400 Kaufleute	große Burg, Musketenbauer
500 Kaufleute	große Werft
600 Aristokraten	Festung
1.500 Aristokraten	Schloß
2.500 Aristokraten	Kathedrale

Commandos

Klein, aber fein ist die heutige Auswahl an Cheats und Codes, angeführt durch diese Paßwörter von Altstar Holger Dotzauer. Uns erreichten übrigens viele Zuschriften, welche anderslautende Codes enthielten, doch da diese hier die ersten waren und in unserer Testversion funktionierten...

Mission 2: YS2B7
Mission 3: 4MD1T
Mission 4: GDNCQ
Mission 5: RS5TL
Mission 6: 1IR4M
Mission 7: WQVJV
Mission 8: 7NWJO
Mission 9: KAAX1
Mission 10: PSGPW
Mission 11: SFOP3
Mission 12: GFHD3
Mission 13: 4JK4Y
Mission 14: 9T348
Mission 15: 739PO
Mission 16: XN4MX
Mission 17: 1A4PM
Mission 18: S5OXL
Mission 19: 8MGJQ
Mission 20: NGU4F

Fallout

Für alle Endzeit-Fans, die bisher immer am Meister scheiterten, bietet Torsten Fabian eine überraschende Alternative. Voraussetzung dafür sind eine Kutte und der Schlüssel für die Atombombe (findet man in der Militärbasis, zur Not genügen auch hohe Wissenschaftskenntnisse).

Man begibt sich ganz einfach in den Vault unter die Kathedrale. Von dort aus fährt man mit dem Aufzug auf die Ebene 3. Man findet im Westen einen Raum mit vielen Wachen, die einem aber nichts tun, solange man die Kutte anbehält. Dort befindet sich sowohl eine verschlossene Aufzugs- als auch eine normale Tür direkt davor. Mit der Fähigkeit „Öffnen" dürfte dies kein Problem darstellen. Auf Ebene 4 sieht man am Ende des langen Ganges eine weitere versperrte Tür. Sicherheitshalber sollte man, bevor man die Tür öffnet, die Kutte ablegen und die Powerrüstung anziehen. Man erledigt beide Wachen und steht nun vor der Atombombe sowie dem dazu gehörenden Computer. Man verwendet nun entweder den Schlüssel oder benutzt die Fähigkeit „Wissenschaft", um den Countdown auszulösen. Vor der Flucht sollte die Kutte wieder angezogen werden. Sobald man die Kathedrale verlassen hat, ist das Spiel gelöst – ganz ohne nervige Konfrontation mit dem Meister!


Und hier Torstens Beweisfoto für alle Ungläubigen

KKND 2

Geldprobleme bei der Endzeitschlacht? Kein Problem dank Markus Loers: Einfach direkt nach Spielbeginn speichern, sich den Geldbetrag notieren (z. B. 1600) und in einen Hex-Betrag umrechnen (z. B. 06 40). Die Reihenfolge der Bytes wird wie immer vertauscht (06 40 wird zu 40 06) und als Suchwert eingetragen. Die gefundenen Stellen werden einfach mit **FF FF** überschrieben, und schon stehen stolze 65.000 Credits auf der Habenseite.

Emergency

Verletzte bergen, Brände löschen und Unfälle verhindern – alles schön und gut, doch wer soll das bezahlen? Keine Sorge, Andreas Gundrum weiß, wie man das Steuersäckel etwas lockerer schnüren kann: Wer nämlich mit Hilfe eines Hexeditors die Offsets 44 und 45 eines Speicherstandes mit **FF FF** überschreibt und das manipulierte Spiel lädt, verfügt über stattliche **65.000 Geldeinheiten.**

Gex 3D

Auch ein Gecko hat's nicht leicht, vor allem nicht in der dritten Dimension. So hatte denn auch Joachim Haupt schließlich ein Einsehen und versorgte uns mit den heißersehnten Cheatcodes.
Zunächst wird das Spiel pausiert, dann einer der hinteren Joypad-Buttons („Ducken") gehalten und schließlich der Cheat eingegeben:
unendlich Leben: hoch, hoch, runter, rechts, Leertaste, runter
Unverwundbarkeit: links, rechts, Leertaste, runter, rechts, links
Levelwahl: rechts, rechts, links, rechts, Leertaste, runter, rechts. Mit der „Select"-Taste gelangt man ins Menü
Sprüche: Leertaste, links, L, hoch, runter (mit Select-Taste auslösen)
Timer: rechts, Leertaste, rechts, links, Leertaste, J

Tribal Rage

Wer seine Gang ganz vorne im Reigen der Rowdies sehen möchte, sollte während eines Einsatzes ganz unverschämt die Tastenkombination **Strg-Shift-V** drücken – schon gilt das Szenario als gewonnen. Weniger drastisch, aber nicht minder hilfreich sind die Eingaben von **Strg-Shift-Z** (1.000 Credits) oder **Strg-Shift-R** (verändert die Karte).

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

So entstehen diese Seiten: Sie schicken uns Ihre Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir nach Aktualität, Effizienz und verwendetem Format sortieren. Auch genaue Eingabe-Hinweise oder aussagekräftige Screenshots beeinflussen unser Urteil positiv. Wird letzten Endes ein Beitrag abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 500 DM** wert. Wer nun selbst bei einem Spiel hoffnungslos festhängt und weder auf unseren Webseiten (**http://www.cinetic.de/joker**) noch den dazugehörigen Links fündig wird, für den gibt es als vorletzte Möglichkeit noch unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03**. **Bitte keine Faxanfragen!** Wenn alle Stricke reißen, können Sie Ihre Fragen auch an dieselbe Adresse schicken wie normale Lösungstips und das Beste hoffen:

Joker Verlag • Lösungshilfen • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bzw.
jokerhome@aol.com

ALLE TIPS AB 7/96 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Akte Europa	1/98	Cheats
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alien Earth	5/98	Lösung
Alien Trilogy	4/97	Cheats
Andretti Racing	7/98	Tip
Anno 1602	6/98	Tip
Anno 1602	7/98	Tips
Anno 1602	8/98	HEXerei
Apache Longbow	11/96	Cheat
Archibald Applebrook	5/98	Tips
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Army Men	7/98	Cheats
Atlantis	9/97	Lösung
Atlantis	4/98	Tip
Autobahn Raser	8/98	Tip
Bad Mojo	9/96	Lösung
Balls of Steel	5/98	Cheats
Baphomets Fluch	1/98	Tip
Baphomets Fluch	6/98	Tip
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
Battlezone	6/98	Cheats
Betrayal in Antara	12/97	Cheats
Biing!	10/96	Cheat
Birthright	12/97	Cheat
Blade Runner	3/98	Lösung
Blade Runner	5/98	Tips
Bleifuß	8/96	Cheat
Bleifuß 2	2/97	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats
Bleifuß Rally	4/98	Cheat
Blood & Magic	6/97	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats
Bubble Bobble	2/97	Cheat
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip
Capitalism Plus	9/97	Cheat
CART Precision Racing	3/98	Cheats
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Comanche 3	9/97	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/97	Lösung
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
Command & Conquer 2	3/98	Tip
Constructor	5/98	Tip
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Croc	4/98	Code
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
Cyberia 2	10/96	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Reign	12/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip
Darklight Conflict	9/97	Cheat
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock	8/97	Cheats
Deadlock 2	8/98	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Diablo	7/97	Hex Codes
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	Tip
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Siedler 2	9/96	Karten
Die Siedler 2	10/96	Karten
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat
Discworld	8/97	Tip
Discworld 2	4/97	Lösung
Dragon Lore	2/98	Tip
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip
Earth 2140	8/97	HEXerei
Earth 2140	9/97	HEXerei
Earth 2140	2/98	Cheats
Ecstatica 2	2/98	Tip
Elisabeth	9/96	Cheat
Elisabeth I	1/97	Tips
Evidence	10/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei
Extreme Assault	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung
Fallout	7/98	HEXerei
FIFA 98	4/98	Cheats
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tip
Frogger	3/98	Cheats
Gene Wars	4/97	Cheat
Gex	4/97	Codes
G-Nome	6/97	Cheats
G-Nome	8/97	Cheats
Gnap – Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung
G-Police	3/98	Cheats/Codes
Grand Prix 2	10/96	Tips
Grand Prix 2	11/96	Cheat
Granny	4/98	Lösung
Granny	5/98	Lösung
Granny	6/98	Lösung
GTA	3/98	Cheats
GTA	5/98	Cheat
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Heavy Gear	5/98	Cheat
Helicops	9/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hind	12/97	Cheats
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Industriegigant	9/97	HEXerei
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip
Isnogud	9/97	Codes
I-War	5/98	Cheats
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats
Jedi Knight	12/97	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip
Jet Moto	3/98	Cheats
Joint Strike Fighter	7/98	Cheats
Jurassic War	8/98	Cheats
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
Larry 7	3/97	Lösung
Larry 7	6/97	Cheats
Legacy of Kain	12/97	Cheats
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
Mag!	8/96	Tips
Mag!	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	Cheats
Magic Carpet 2	9/96	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tip
Mass Destruction	3/98	Cheats
Master of Orion II	2/97	Cheat
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
Max Montezuma	2/98	Cheats
MDK	8/97	Cheats
MDK	11/97	Cheats
Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat
Megarace 2	3/97	Cheats
Men in Black	2/98	Cheats
Metalizer	7/98	Tips
Might and Magic 6	7/98	Tips
Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Monkey Island 3	5/98	Cheat
Moto Racer	8/97	Cheats
Motorhead	8/98	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Live 98	2/98	Cheats
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Need for Speed 2	8/97	Cheats
Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats
NHL 98	12/97	Cheats
NHL 98	3/98	Tip
Nightmare Creatures	5/98	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes
Nuclear Strike	4/98	Cheats
Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
Offensive	9/96	Codes
Orion Conspiracy	2/98	Tip
Outlaws	6/97	Cheats
Outwars	6/98	Cheats
Outwars	7/98	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Panzer General 3D	6/98	Tip
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Prisoner of Ice	4/98	Tip
Privateer 2	4/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Ran Soccer	8/98	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
Rebel Assault II	8/96	Cheats
Redline Racer	8/98	Cheats
Resident Evil	12/97	HEXerei
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	8/97	Tip
Robinson's Requiem	4/98	Tip
Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Schleichfahrt	2/97	Cheat
Scorched Planet	6/97	Codes
Sega Rally	11/97	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Shadow Master	8/98	Cheats
Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Shattered Steel	2/97	Cheat
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Copter	4/97	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Starcraft	6/98	Cheats
Starfleet Academy	5/98	Cheats
Starship Titanic	7/98	Lösung
Street Fighter Zero	5/98	Tip
Street Racer	7/97	Cheats
Streets of SimCity	4/98	Cheats
Sub Culture	2/98	Cheats
Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Synnergist	6/98	Tip
Terra Nova	8/96	Lösung
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive Off Road	8/97	Cheats
The Crow	7/97	Codes
The Last Express	6/97	Lösung
The Reap	7/98	Cheats/Codes
The Space Bar	10/97	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Tomb Raider 2	2/98	Tips
Toonstruck	2/97	Lösung
Toonstruck	6/98	Tip
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Triple Play 99	7/98	Cheats
Turok	12/97	Cheats
Turok	4/98	Cheats
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Uprising	5/98	Cheats
Urban Runner	9/96	Lösung
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
War Wind	2/97	Cheat
War Wind	6/97	Cheats
Warcraft II	9/96	Cheats
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
Worms 2	3/98	Codes
Worms 2	5/98	Cheats
Worms 2	8/98	Cheats
Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
X-Men	8/98	Cheat
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

ULTRASCHARF!

EXKLUSIV: ÄRZTE - FARIN: Jetzt rede ich!

DM 4,– Lit 5.300,– FF. 18,– S 30,– sfr 4,– skr 32,– dkr 22,– Pta 500,– Fmk 23,– lfr 98,– Dr 1000,– hfl 5,– SIT 620,– Y 09117 **Nr. 8** August 1998

POPCORN

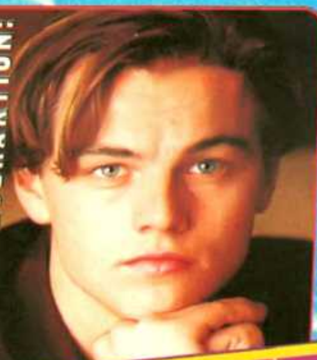
Jetzt vereinigt mit pop Rocky





GEILE LIVE-ABRÄUMER!

SUPER-LESERAKTION:



Wie geht´s weiter, LEO?

EXTRA 12 Neon Tattoos

I ♥ LEO

ECHT stark:



SOMMER-FUN: Aaron Carter rast allen davon!

Gil • Touché • Nek • Echt
4 The Cause • Sasha
The Boyz • Farin Urlaub
MEGA-FORMAT:
Leo DiCaprio
Backstreet Boys



10 Poster

Die Mega-Sommer-Ausgabe!

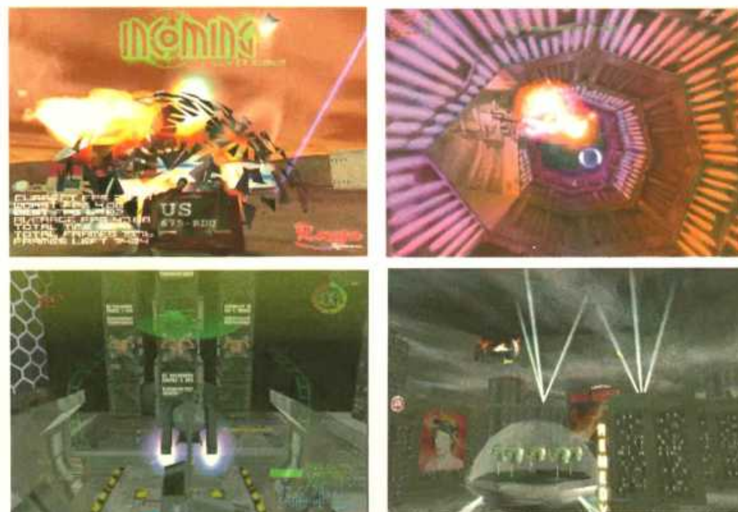
Extra: 12 Neon-Tattoos!

Chip um Chip
5 NEUE 3D KARTEN

Fünf neue Grafikkarten im Vergleichstest, fünf unterschiedliche Chipsätze unter der Lupe: Von Voodoo 2 über G200 bis Intel 740, von Savage 3D bis Banshee – welche Technologie liefert die besten Ergebnisse in der spielerischen Praxis?

Die Testdurchläufe

...gingen alle auf einem P2/266-System mit Gigabyte 686 BX-Motherboard, 64 MB RAM, Win 95/98 und bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln in Highcolor über die Bühne. Zum direkten Vergleich lief wie immer das (nicht käufliche) 3Dfx-Referenzboard mit Voodoo 2-Chipsatz und 12 MB RAM mit; diesmal außerdem die Matrox Millennium als bislang schnellste 2D/3D-Kombikarte. Als Direct3D-Benchmarktest diente uns wieder der Stadtrundflug aus VNUs „Final Reality", das auch die 2D-Features und die Bildqualität prüft. Rages Actionshooter „Incoming" gab die durchschnittlich erreichte Bildwiederholrate in einem selbstlaufenden Demo an, gleiches gilt für Acclaims „Forsaken" bzw. „G-Police" von Psygnosis (hier direkt im Spiel). Dabei gilt: je mehr Bilder pro Sekunde (fps), desto schneller die Karte.
An den Spezifikationen hat sich also gegenüber den Durchgängen in den letzten Ausgaben nichts geändert. Wer unsere Testserie zu aktuellen 3D-Karten schon länger verfolgt, erhält somit aussagekräftige Vergleichswerte zu den verschiedenen Modellen.



Unsere Direct3D-Testsoftware von links nach rechts:
oben: Incoming und Forsaken
unten: G-Police und Final Reality

Das Ergebnis

...ist eine kleine Überraschung, die wir für Ungeduldige schon mal vorwegnehmen: Während der G200-Chip als schnellster aus dem letzten Test hervorging, laufen ihm diesmal zwei Konkurrenten den Rang ab – die Karten mit Savage 3D und Banshee stellen wir deshalb auf den folgenden Seiten etwas größer vor. Freilich sind die Unterschiede zur neuen und etwas preiswerteren Matrox Mystique mit dem alten Sieger-Chip vergleichsweise gering. Und daß ein reines Add-on-Board mit Voodoo 2-Herz wie die Maxi Gamer 3D2 sich nicht deklassieren läßt, dürfte ebenfalls kaum verwundern – besonders im reinen 3Dfx-Vergleich mit „Turok". Die Starfighter mit Intel 740-Chip findet sich als durchaus flotte 2D/3D-Kombikarte im Mittelfeld wieder.

Benchmarktest: Incoming

Matrox Mystique G200	42,3 fps
Maxi Gamer 3D2	51,6 fps
Real3D Starfighter I740	41,5 fps
Hercules Terminator Beast	48,4 fps
Miro Highscore Pro	52,9 fps
Matrox Millennium G200	43,4 fps
3Dfx-Voodoo 2	50,2 fps

Benchmarktest: Forsaken

Matrox Mystique G200	66,7 fps
Maxi Gamer 3D2	58,9 fps
Real3D Starfighter I740	60,0 fps
Hercules Terminator Beast	65,1 fps
Miro Highscore Pro	114,6 fps
Matrox Millennium G200	70,7 fps
3Dfx-Voodoo 2	95,4 fps

Benchmarktest: G-Police

Matrox Mystique G200	20,7 fps
Maxi Gamer 3D2	35,9 fps
Real3D Starfighter I740	19,7 fps
Hercules Terminator Beast	–
Miro Highscore Pro	18,0 fps
Matrox Millennium G200	31,3 fps
3Dfx-Voodoo 2	30,9 fps

Benchmarktest: Final Reality

Matrox Mystique G200	40,1 fps
Maxi Gamer 3D2	45,9 fps
Real3D Starfighter I740	48,0 fps
Hercules Terminator Beast	40,1 fps
Miro Highscore Pro	48,6 fps
Matrox Millennium G200	40,1 fps
3Dfx-Voodoo 2	50,7 fps

Testsystem: P2/266 mit Win 98, 64 MB RAM, Auflösung 640 x 480 Pixel Highcolor

Matrox Mystique G200

Als kleine Schwester der in der letzten Ausgabe vorgestellten Matrox Millennium verfügt die neue Mystique (ebenfalls eine AGP-Karte) über eine nahezu identische Ausstattung: MGA-G200-Grafikchip mit 128 Bit-Dualbus-Architektur, 8 MB Grafikspeicher (auf 16 MB aufrüstbar) und Video-Engine zur Wiedergabe von DVD- und MPEG2-Filmen. Lediglich der RAMDAC ist hier „nur" mit 230 MHz (also 20 MHz weniger) getaktet, was aber immer noch brillante Farbqualität und Auflösungen bis 1920 x 1200 Pixel bei 24 Bit Farbtiefe in 2D bzw. 1152 x 864 Bildpunkte bei 32 Bit Farbtiefe in 3D garantiert. Sogar einen TV-Ausgang hat Miro spendiert – zusammen mit OpenGL- und DirectX-Unterstützung sowie einem Spielebundle aus „Motorhead", „Incoming", „Tonic Trouble" und diversen Demos. Der nach der Preissenkung für die Millennium nun gleiche Anschaffungsbetrag sollte aufgrund der feinen Beigaben also mehr als gerechtfertigt sein.



Leistung: • • •
Lieferumfang: • • •
Installation: • • •
Preis: ca. 379,– DM (8 MB)

Online-Info: www.matrox.com



* sehr schnelle 2D/3D-Karte
* TV-Ausgang
* gutes Spielepaket



* hoher Anschaffungspreis

Maxi Gamer 3D2

Guillemots Add-on-Board mit Voodoo 2-Chip ist mit 8 MB oder in der getesteten Variante mit 12 MB EDO RAM Texturenspeicher bzw. Framebuffer erhältlich. Drei Prozessoren mit 64 Bit und einer Taktrate von 90 MHz sorgen für gute bis sehr gute Leistungen im 3D-Bereich – wem's nicht genügt, der kann über den SLI-Port eine zweite, identische PCI-Karte anschließen. Auflösungen bis 800 x 600 Pixel mit Z-Buffer und 1024 x 768 Bildpunkte ohne Z-Buffer lassen 3Dfx-Spiele mit Glide oder OpenGL in einem farbenprächtigen Licht erstrahlen.

Leider lagen der Packung nur zwei CD-ROMs mit (bereits veralteten) Treibern und diversen Demos bei, dazu das Durchschleifkabel und die SLI-Verbindung, aber keine Spiele. Dafür sind knapp 500 Mark für ein Voodoo 2-Modell momentan auch noch relativ günstig. Abschließend der Direktvergleich: Das 3Dfx-Referenzboard erreicht bei „Turok" 93,8 fps, die Maxi Gamer gar 94,0.



Leistung: • • •
Lieferumfang: • •
Installation: • •
Preis: ca. 499,– DM (12 MB)

Online-Info: www.guillemot.com



* mit neuen Treibern sehr gute Leistung
* praktisches Optionsmenü
* guter Support, deutsche Homepage
* vergleichsweise preiswert



* veraltete Treiber auf Begleit-CDs
* nur Demos anbei, keine Vollversionen

Real3D Starfighter AGP

Die Karte ist auch in einer PCI-Version mit Video-Ein-/Ausgang und mit 4 MB RAM erhältlich, wir hatten die AGP-Variante mit 8 MB Bildspeicher im Test. Ihr Intel 740-Chipsatz bietet Video- sowie DVD-Unterstützung und arbeitet problemlos mit OpenGL bzw. DirectX zusammen. Somit sind Auflösungen von 1280 x 1024 Pixel in 24 Bit Farbtiefe bei 85 Hz Bildwiederholrate möglich.
Im Lieferumfang enthalten waren die vier Vollversionen „Redline Racer", „Daytona USA Deluxe", „Moto Racer" und „Wing Commander Prophecy" sowie diverse Grafiktools und Demos. Handbuch und Internet-Support sind freilich nur in englisch verfügbar, und die Praxisleistungen konnten mit denen der Mitbewerber nicht ganz konkurrieren.





Leistung: • •
Lieferumfang: • • •
Installation: • •
Preis: ca. 350,– DM (8 MB)

Online-Info: www.real3D.com



* 4 Vollversionen anbei
* gutes Preis/Leistungs-verhältnis



* nur durchschnittliche 2D/3D-Performance
* Handbuch und Support nur englisch
* als AGP-Version bislang mit maximal 8 MB verfügbar

Hercules Terminator Beast

Die Grafikpioniere von S3 sind seit 1991 auf dem Gebiet der Chip-Produktion tätig, es mangelt ihnen also weder an Erfahrung noch an Ruhm: Prozessoren wie Virge oder Trio sind nicht nur Fachleuten ein Begriff. Mit dem brandneuen Savage 3D-Beschleuniger will man nun wieder an die Marktspitze. Der technologisch innovative Chip findet zunächst in einer 2D/3D-Karte des renommierten Herstellers Hercules Verwendung – wir haben uns von Alpha-Treibern und -Hardware nicht abschrecken lassen und dem Biest bereits vorab ins Maul geschaut.

Savage 3D: ein würdiger Voodoo 2-Konkurrent

Die Daten des jüngsten Hercules-Sprosses hören sich mehr als gut an: 128 Bit-Technologie, wie sie bereits in den Chipsätzen Riva 128 und Riva TNT Verwendung findet bzw. finden wird, sorgt für hohe Datenübertragungsraten. Das gilt gleichermaßen für den internen Bustakt von vorläufig 100 MHz, zumal es in der Verkaufsversion noch 25 MHz mehr sein sollen. Dazu kommt erstmals S3TCO zum Einsatz – von Microsoft als Standardkompressionsverfahren für die aktuelle Softwareschnittstelle DirectX 6.0 geadelt und somit zukunftssicher. Es dient zum Eindampfen von Daten bis auf ein Sechstel ihres ursprünglichen Umfangs, vervierfacht gleichzeitig die AGP-Leistung und verdoppelt die Bildspeichergröße des Chips. Die volle Kraft entwickelt S3TCO auf Motherboards mit Intels 440 LX/BX AGP-Chipsatz.

Außerdem wartet der Savage 3D-Chip mit verbessertem, trilinearem MIP-Mapping und Videobeschleunigung für DVD-Movies sowie Bildverarbeitung auf. 8 MB Texturenspeicher auf dem Board (macht dank S3TCO effektiv 24 MB!) sowie ein Digital-/ Analog-Wandler (DAC) mit 250 MHz sorgen für Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixel in 65.000 Farben bei 90 Hz Bildwiederholrate – da kann die Konkurrenz bislang nur neidisch zugucken. Als Käufer darf man dagegen neidlos zugreifen, denn mitsamt der bewährten Anwendung „Hercules Touch" und dem neuen „Hercules Entertainment Center" sowie Treibern auch für OpenGL sind für die leistungsstarke Kombikarte vertretbare 400 Mark zu berappen.

Leistung: • • •
Installation: Alphaversion
Lieferumfang: Alphaversion
Preis: ca. 399,– DM

Online-Info: www.hercules.com



* bereits mit Alphatreibern sehr schnelle 3D-Performance
* Software MPEG2-Player und Videobeschleuniger für DVD werden enthalten sein
* S3TC-Kompression wird Standard für DirectX 6.0



* vergleichsweise teuer





Miro Hiscore Pro

Die aktuelle Kombikarte der Miro Media GmbH aus Braunschweig setzt wieder voll auf die Voodoo-Technologie der amerikanischen Firma 3Dfx, läßt die alten Voodoo Rush-Modelle aber weit hinter sich. Tatsächlich verspricht der neue Banshee-Chipsatz erstmals 3D-Grafik in voller Voodoo 2-Qualität, ohne daß zwei Boards im Rechner benötigt würden – bei enormem Preisvorteil!
Ab September soll also überragende 2D-Leistung in Verbindung mit dem neuesten Stand der 3D-Technik erhältlich sein. Erstmals wird nämlich 128 Bit-Technologie auch unter VGA Anwendung finden, was sogar im DOS-Betrieb zu beträchtlichen Tempozuwächsen bei der Grafikdarstellung führt. Unter Windows werden ebenfalls alle 2D-GUI-Funktionen (das Graphic User Interface ist u.a. verantwortlich für alle Darstellungen am Desktop) in die Hardware integriert, was den naturgemäß langsamen Windowstreiber stark entlastet.
Auch sonst nur Technik, die begeistert: Das Board ist mit einem 128 Bit- Prozessor, der das PCI- und AGP-Busprotokoll beherrscht, sowie wahlweise 8 MB oder 16 MB Grafikspeicher versehen. Das Speicherinterface arbeitet dabei mit günstigem SDRAM/SGRAM und vorläufig 100 MHz – wie bei der Hercules Terminator Beast sollen es in der Endversion dann 125 MHz sein.

Banshee: 2D-Tempo und Voodoo 2-Power kombiniert

Außer einem MPEG2-Player (auch für DVD-Beschleunigung), verfügt die Karte über einen integrierten RAMDAC mit satten 250 MHz Taktrate. Für eine optimale Zusammenarbeit mit Pentium 2-Prozessoren sollte damit gesorgt sein.
Gegenüber einem Voodoo 2-Add-on-Board fehlt dem Banshee-Modell die zweite Textureinheit. Ungleich auch Riva TNT, kann damit also nur jeweils eine Textur zur Zeit berechnet und dargestellt werden. Zudem hat der Banshee-Chipsatz nicht die Möglichkeit, große Texturen im Hauptspeicher ablegen zu können. Bei den bisher erhältlichen Spielen macht sich das freilich kaum bemerkbar. Damit das auch in Zukunft so bleibt, will Miro demnächst Karten mit 32 MB oder gar 64 MB RAM entwickeln.
Hier und heute werden neben einer Treiber-CD (auch OpenGL) für Win 95/98/NT ein dreisprachiges Handbuch sowie verschiedene Demos zum Lieferumfang zählen – über Vollversionen wird noch mit diversen Herstellern verhandelt. Das Beste aber ist der Preis: Je nach RAM-Bestückung wird die Miro Hiscore Pro bereits unter 300 Mark erhältlich sein! (js)

Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: noch offen
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 299,– DM (8 MB)
ca. 349,– DM (16 MB)
Online-Info: www.miro.de



* schnellste Karte im Test
* zum Voodoo 2-Standard voll kompatibel
* Auflösungen bis 1920 x 1440 möglich
* 128 Bit-Technik erstmals auch unter VGA
* sehr preiswert



* zweite Textureinheit fehlt
* Texturen können nicht im Hauptspeicher abgelegt werden



Kleines 3D-ABC

Hier eine Liste mit Erklärungen der wichtigsten Fachbegriffe, mit denen für Grafikkarten geworben wird.
Alpha-Blending ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch usw.
Anti-Aliasing glättet die Kanten der Grafik und verhindert den unschönen „Treppeneffekt"
Bilineares/Trilineares Filtering unterdrückt grobe „Schachbrettexturen" bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
MIP-Mapping bezeichnet die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte im Vorder- und Hintergrund. Das spart Rechenzeit, da ein und dieselbe Oberflächenstruktur nicht immer wieder vergrößert bzw. verkleinert werden muß. Hintergrundflimmern wird zusätzlich unterdrückt.
Multi-Texturing ist die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objektes in einem Durchlauf, um noch realistischere Animationen zu ermöglichen
RAMDAC ist das Kürzel für „RAM Digital to Analog Converter", einer Funktion der Karte, die digitale in analoge Daten umwandelt. Leistungsangabe in Megahertz: RAMDAC mit 175 MHz kann 175 Millionen Pixel pro Sekunde umwandeln
Textur nennt man Oberflächenstrukturen wie Stein, Holz oder Glas, die von Renderprogrammen auf 3D-Objekte gelegt werden (Texturing).
Z-Buffering ist die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum, Überlappungen und Flackern werden ausgeschlossen

Steuer frei!

Hier stellen wir Ihnen ein brandneues Quartett von Eingabegeräten vor, die allesamt eine neue Freiheit beim Spielen propagieren. Allerdings interpretiert jeder dieser Steuermänner den Anspruch auf ganz eigene Art.

U-Gear

Ein Helm im futuristischen Look von Ferrari-Designer Pininfarina, dazu ein birnenförmiges Handheld nebst Antenne für den Monitor – man könnte glatt meinen, Captain Picard wollte sein mobiles Holodeck aus Privatbesitz veräußern! Weit gefehlt: Bei Union Reality wurde eine Maus mit Stereokopfhörer inkl. Mikro gepaart, dazu kommen Steuerkreuz und Bewegungsdetektor auf Infrarotbasis. In Verbindung mit dem PC (über ein mitgeliefertes Kabel für Game- und Mausport) ergibt sich daraus die Möglichkeit, die Richtung in 3D-Games per Kopfbewegung zu bestimmen, während über vier Knöpfe und den Schubkontroller aus der Hand geschossen oder sonstwie gesteuert wird.
Nach Anschluß und Kalibrierung über die beigefügte Software erweist sich das U-Gear als durchaus innovativer Joystick-Ersatz für Actiontitel, während die „kopflastige" Mausemulation häufig übersensibel reagiert. Und die im Lieferumfang enthaltene Spracherkennungssoftware verrichtet ihren Dienst erst dann nach Vorschrift, wenn der magere Befehlssatz über das Helmmikro eingeübt wurde. Doch auch ohne dieses zusätzliche Gimmick konnten wir uns noch nie so realistisch in Ballerdungeons umsehen!



Hersteller: Union Reality

Preis: ca. 250,– DM

Online-Info: http://www.unionreality.com



* innovatives 3D-Spielgefühl
* Design von Pininfarina
* vielseitig verwendbar



* erfordert präzise Kopfhaltung
* Spracherkennungssoftware unzureichend
* Lautstärke des Kopfhörers nur über Windows regelbar



Fragmaster

Thrustmasters Antwort auf das neue Microsoft-Pad ist ein eigenwillig gestyltes Gerät, das zunächst als „Fist Fighter" angekündigt war. Es muß allerdings auf eine feste Unterlage gestellt werden, ist also kein Gamepad. Strenggenommen ist der Fragmaster aber auch kein Joystick, wird er doch beidhändig bedient. Dazu wurden sechs Feuerknöpfe sowie vier Abzugtasten für Rechts- wie Linkshänder ergonomisch gleichermaßen günstig auf einen großen Hebel gelegt, der über vier Achsen gedreht werden kann. Weil diese Art der Spielsteuerung den natürlichen Arm- und Körperbewegungen entgegenkommt, verspricht der Hersteller ab Oktober ermüdungsfreies Daddeln. Für komfortable, individuelle Belegung der Funktionen soll übrigens die bereits vom populären Modell „3D Rage" her bekannte Software mit dem Namen „Thrust Mapper" sorgen.



Hersteller: Thrustmaster

Preis: ca. 140,– DM

Online-Info: http://www.thrustmaster.com



* ergonomisch günstiger Stick/Pad-Zwitter
* Bewegungen in alle Richtungen möglich
* komfortable Programmierbarkeit



* stets beidhändige Bedienung erforderlich
* gleichzeitige Tastaturbedienung unmöglich

Sidewinder Freestyle Pro

Wer Microsofts neues Gamepad erwirbt, kann sein digitales Alter ego zwar nicht mit einem Kopfnicken steuern, aber dafür wortwörtlich aus dem Handgelenk: Neben dem herkömmlichen digitalen Acht-Wege-Steuerkreuz verfügt das Gerät über integrierte Sensoren, die analog Bewegungen der X- und Y-Achse registrieren. Bei dem im Lieferumfang enthaltenen Rennspiel „Motocross Madness" bewirkt z.B. eine Neigung zur Seite, daß sich der virtuelle Pilot in entsprechender Richtung in die Kurve legt. Bewegt man den neuen Sidewinder hingegen nach oben, veranlaßt dies den Biker zum Hochziehen der Maschine. Das Steuerkreuz fungiert derweil quasi als Coolie-Hat, mit dem man sich umschauen bzw. Kamerawinkel ändern kann. Die zunächst etwas gewöhnungsbedürftige Freestyle-Funktion kann freilich jederzeit zugunsten eines regulären Pad-Betriebs deaktiviert werden.



Ansonsten verfügt das Eingabegerät über einen gut zu bedienenden Schubkraftregler, sechs programmierbare Knöpfe, zwei Abzüge sowie einen Start- und einen Shift-Button. Die mitgelieferte Installationssoftware ermöglicht problemlose Kalibrierung, Plug & Play über den USB-Port wird unterstützt. Fazit: Ein Fall für 3D-Shooter und Action-Piloten, die sich mal so richtig in die Kurve legen wollen.

Hersteller: Microsoft

Preis: ca. 150,– DM (inkl. „Motocross Madness")

Online-Info: http://www.microsoft.com



* neuartiges Bewegungsgefühl, liegt angenehm in der Hand
* Funktionen gut erreichbar
* Pad-Kopplung via USB-Adapter
* Vollversion „Motocross Madness" inbegriffen



* präzise Steuerung der „inneren" Achsen schwierig
* keine herkömmliche Pad-Kopplung via Gameport möglich

Rock'n'Ride

Eine der Attraktionen auf der jüngsten E3 in Atlanta war dieser zunächst unscheinbar wirkende Stuhl. Daß es sich dabei um den ersten vollwertigen Bewegungssimulator für zu Hause handelt, sieht man dem Klappsessel mit dem Federbein kaum an: Ähnlich wie aus Spielhallen bekannt, wird die virtuelle Bewegung auf dem Monitor in echte Schwenks umgesetzt.

Die zugrundeliegende Technologie ist weitaus simpler als das hinlänglich bekannte Force-Feedback-Konzept über Elektromotoren. So wird der Stuhl direkt mit einem Joystick verbunden (auch ein Lenkrad samt Pedalerie ist möglich), und dieser wiederum mit dem Computer. Im Ergebnis bekommt der User die Stickbewegungen dann als simultanes Auf und Ab bzw. Hin und Her (die Achsen können über einen Schalter auch vertauscht werden) zu spüren, während er das Geschehen auf dem auf einer Ablage im Sichtfeld zu montierenden Monitor (maximal 17 Zoll) lenkt. Inklusive des antreibenden Kompressors und einem Subwoofer unter der Sitzfläche für sozusagen spürbare Explosionen wiegt der heiße Stuhl immerhin gut 40 kg. Da trifft es sich gut, daß das amerikanische Digitalmöbel ab Oktober auch direkt in Deutschland offeriert wird – Infos sind unter der Telefonnummer **030/43 03 30 42** möglich (maz).



Hersteller: Rock'n'Ride

Preis: ca. 999,– DM

Online-Info: http://www.rocknride.com



* erster echter Heimsimulator
* keine Treibersoftware erforderlich
* integrierter Subwoofer für spürbare (Baß-)Explosionen



* nur Platz für einen Joystick/Lenkrad
* max. 17"-Monitor verwendbar
* relativ teuer

Mogelpackung oder Wundertüte?

WINDOWS 98 — LOHNT DER UMSTIEG?



Seit kurzem ist Microsofts aktuelles Betriebssystem als Vollversion, Update oder vorinstalliert auf neuen Rechnern verfügbar. Zeit, drei Fragen zu stellen: Wie bewähren sich die frisch polierten Fenster in der Praxis, lohnt der Umstieg, und was hat die Gates-Company in den kommenden Jahren vor?

Alt und neu

Während der Installation von Win 98 werden dessen neue Features in hübschen Bildern kurz angerissen, anschließend landet man vor einem kaum geänderten Desktop. Offensichtlich ist nur die Integration des Internet Explorer 4.0 in die Windows-Oberfläche, womit das Internet quasi zum gigantischen Datenträger wird: Nicht mehr nur die Inhalte von Festplatte oder Floppy, sondern auch die des World Wide Web lassen sich in einem Fenster anzeigen.

Beim Klick auf Unterverzeichnisse aller Art öffnet sich auch nicht mehr jedesmal ein neues Fenster, vielmehr wird der neue Inhalt in das bereits geöffnete gezeichnet. Das schafft Ordnung am Screen, während der User über Navigations-Icons komfortabel zwischen den Verzeichnissen hin- und hersurft. Wer etwas genauer hinsieht, findet weitere Innovationen: eine Handvoll neuer Hintergrundmotive für den Arbeitsplatz, das ACPI-Stromsparfeature, die volle Unterstützung des USB-Bus oder die Anschlußmöglichkeit mehrerer Monitore. Auch ein paar praktische Systemdienste, die bislang Besitzern des „Win 95 Plus!"-Pakets vorbehalten blieben, hat man integriert. Viele Tools wurden zudem einer Überholung unterzogen. So verarbeitet „Paint" jetzt JPEG-Files, auch MPEG2- und andere DVD-Formate kennt Win 98 ab Werk.



News-Pull via Active Channel: Über die Channel-Funktion des Internet Explorer lädt Windows 98 automatisch Nachrichten aller Sparten aus dem WWW auf den Rechner

Fenster von morgen

Mit Win 98 setzt Microsoft ein letztes Mal auf den alten DOS-Kern als Basis. Völlig neu und eine gute Alternative wird ab Beginn kommenden Jahres **Windows NT 5.0**. Hier handelt es sich um ein Betriebssystem, dessen Filesystem durch und durch mit 32 Bit und daher erheblich schneller arbeitet. NT haftete bisher zwar der Ruf eines Netzwerk- und Business-OS an, künftig dürfte jedoch auch Zockerware keine Zicken mehr machen: Bei an Win 98 angepaßter Optik und ähnlichem Handling soll das Grafiktempo um rund 50 Prozent höher liegen! Den hauseigenen Browser will Microsoft in der Version 5.0 integrieren, das für Games unverzichtbare DirectX gar in der Version 6.0. Und WDM wird auch hier die Installation von Treibern vereinfachen.

Zur Jahrtausendwende erwartet uns dann **Windows 2000** mit 32 Bit-Architektur, völlig neuer 3D-Oberfläche und Spracherkennung für verbale Kommandos.

Stabilität und Kompatibilität

Dem Anspruch, ein absturzsicheres Betriebssystem zu sein, wird Win 98 nahezu gerecht. Tatsächlich läuft es stabiler als Windows 95, auch der Internet Explorer startet jetzt schneller. Daß die Festplatte nun nach dem FAT32-Standard formatiert ist, macht sich durch mehr Tempo und Speicherplatz bemerkbar, hat aber auch Nachteile: Das Defragmentieren oder Überprüfen per Scandisk dauert länger als gewohnt, der Start (sehr) alter MS-DOS Spiele mag scheitern, sofern nicht eine separate Festplattenpartition nach dem alten FAT16-Standard eingerichtet wurde.

Probleme birgt auch die neue DirectX-Version 5.2. Unter Umständen geraten Installationsroutinen von Spielen nämlich mit der neuen Versionsnummer in Konflikt und zerstören in der Folge gar die Softwareschnittstelle – bei „X-COM Interceptor" soll das schon vorgekommen sein. Nur eine komplette Neuinstallation von Windows kann dann noch helfen...

Fenster-Kosmetik: Plus 98!

Zeitgleich mit Win 98 ist die dazu passende **Sammlung an Extraprogrammen** erhältlich: Für rund 100 Mark gibt es eine CD-ROM mit ein paar neuen Hintergrundmotiven, dem McAfee-Virenscanner inkl. Update-Option für sechs Monate, einen neuen CD-Player, die (abgespeckte) Bildbearbeitungssoftware „Picture It light" sowie einige kleinere Tools zur Datenträgerwartung. Die Spielefraktion ist durch das Microsoft-Demo „Golf 98 Lite" sowie Segasofts Geschicklichkeitstest „Lose Your Marbles" mehr schlecht als recht vertreten.

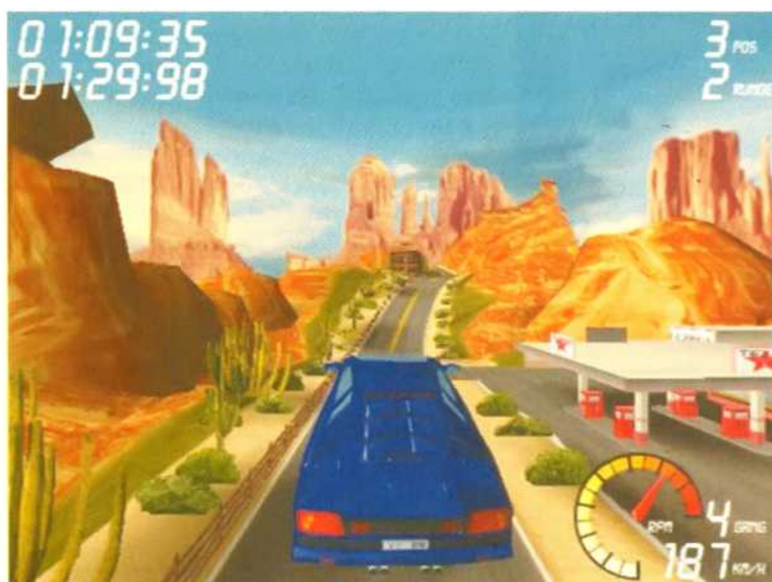




Wenig Plus für 100 Mark: ein paar neue Desktop-Motive, Tools und zwei Spiele

Handling und Tempo

Mit Win 98 feiert Microsofts neues WDM-Konzept („Windows Driver Model") Premiere. Dabei kommt der Löwenanteil der Treiber nun nicht mehr von Microsoft, statt dessen finden sich auf der CD-ROM jetzt auch Modelle aus der Hardwareindustrie. Ein Vorteil: Sie sollen auch zum kommenden Win NT 5.0 kompatibel sein. Treiber für exotische oder brandneue Geräte liegen zudem auf einem eigens eingerichteten Internet-Server bereit und werden automatisch abgerufen, sobald Win 98 ein neues Gerät erkennt. Im Ergebnis klappt die Installation neuer Plug & Play-Hardware in der Tat ein ganzes Stück zuverlässiger: Abstürze, fehlende Files oder Hardwarekonflikte sind nunmehr wirklich die Ausnahme von der Regel.
Das Versprechen von mehr Tempo hat Microsoft freilich nicht eingelöst. Manche Spiele laufen zwar etwas flotter, viele aber eher einen Tick langsamer – mit freiem Auge ist praktisch kein Unterschied feststellbar.



Software-Starts (hier N.I.C.E. 2) werden über die optimierte Verwaltung der Auslagerungsdateien beschleunigt, der eigentliche Ablauf ist aber nicht schneller als unter Win 95

Fazit

Okay, Windows 98 ist das bessere Windows 95: Es läuft stabiler, verlangt dem User weniger Klicks ab und nervt auch nicht mit Kinderkrankheiten. Dennoch können die Vorzüge im Detail den offiziellen Preis von 199 Mark für das Update (von Win 3.1 oder Win 95) bzw. knapp 400 Mark für die Vollversion nur schwer rechtfertigen. Vor allem, wenn man bedenkt, daß Win 95-User mit ein bißchen Know-how die meisten der neuen Funktionen aus dem Internet als Patch oder Tool gratis downloaden können. (Alexander Moritz/rl)

Umfrage: Was halten Sie von Win 98?

Ob auf der Straße oder im Internet, die Meinungen zum neuen Standardbetriebssystem für Home-PCs sind (bzw. waren Ende Juli) gespalten:
Rund 20% der Befragten waren zufrieden, lobten Stabilität und Bedienung. Dabei handelte es sich überwiegend um Win 95-Umsteiger.
Rund 20% der Befragten standen Win 98 ablehnend gegenüber, hielten das Produkt für überteuert und wollten zumindest die ersten Bugfixes abwarten.
Rund 60% der Befragten waren unentschlossen und wollten sich ihre Meinung erst bilden, nachdem die Fachpresse die Verkaufsversion unter die Lupe nehmen konnte.

Microsoft Windows 98

Leistung: ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ● ●
Preis: 199,– DM (Update von Win3.1/95) bzw. 399,– DM (Vollversion)
Online-Info: www.microsoft.de



* sehr simple Installation
* vereinfachtes Handling
* stabiler Betrieb



* kaum Neuerungen gegenüber Win 95
* DirectX 6.0 noch nicht integriert
* zu teuer

Haarige Fragen

Ich bin treuer Leser des PC Joker, doch dieses „Stadtgespräch" von diesem Michael Trier war gegenüber älteren Mitbürgern ja wirklich nicht richtig – kein Wunder, wenn er als „langhaariger Depp" beschimpft wurde. Vielleicht sollte er sich das nächste Mal besser überlegen, wen er mit seinen Fragen belästigt? Jetzt aber im Ernst: Weiter so!
Andreas Ferihumer, Österreich

Seit neuestem belabert Trille in der Tat mehr gleichgesinnte, also langhaarige Spaziergänger: Frauen!



Früh übt sich

Seit dem ersten Heft (Amiga Joker) bin ich süchtig nach Eurer Zeitschrift und stehe dazu. Nun mußte ich feststellen, daß mein Sohn – auf dem Foto gerade ein Jahr alt – auch schon süchtig ist. Das wäre ja ganz in Ordnung, wenn er das Heft nicht immer als erster lesen würde...
Zum Leserbrief „Keinen Silberling wert?" aus Heft 8/98 kann ich nur sagen: Meine CDs ruckeln und rattern nicht! Ich habe den Joker im Abo, weil er eben rundum super ist und mehr bietet als alle Zeitschriften, die ich kenne. Das „Du" war mir allerdings auch lieber, und die Idee mit den Postern der Verlagsmädels wird wohl leider nicht mehr realisiert. Oder doch (lechz)?
Andreas Steiner, Baumschule 14, 67742 Lauterecken

Solche Gelüste von einem Familienvater? Noch dazu einem aus der Baumschule? Pfui! Aber vielleicht leihe ich Dir mal meine Privatsammlung von „PC Playboy" – sind jede Menge nackte Gehäuse und völlig unbestückte Platinen drin! Laß aber Sohnemann nicht gleich wieder ran, gell?

Politisch unkorrekt?

Ich spare mir mal die allgemeinen Lobeshymnen auf Eure Zeitschrift und schließe mich einfach mal dem Großteil Eurer Fans an. Allerdings ist mir im Preview zu „Lord of the Clans" in der Juli-Ausgabe ein Satz sauer aufgestoßen: „Azeroth ist das Bosnien der Echtzeitstrategie" war wohl etwas unüberlegt hingekritzelt. Ich kann mir nämlich beim besten Willen nicht vorstellen, daß Ihr, im Vollbesitz Eurer geistigen Kräfte, einen Krieg, in dem Tausende von Menschen ihr Leben lassen mußten, mit einem Computer-Adventure vergleicht!
Maya Remer, Friedrich-Ebert-Str. 20, 56179 Vallendar

Haben wir uns hier wirklich in der Wortwahl vergriffen, oder müssen satirische Anspielungen auf zeitgenössische Ereignisse erlaubt sein? Was meinen die anderen Leser? Und: Dürfen wir, so gesehen, beim Jugoslawen um die Ecke überhaupt noch einen „Lustigen Bosniak" (leckeres Rindfleisch mit Käsefüllung) bestellen?

Ehrlich währt am längsten

An dieser Stelle möchte ich vielen Spieleherstellern ein Lob für schnellen Support aussprechen, insbesondere Sierra (telefonischer Rückruf auf E-Mail!), Virgin, Topware und Software 2000. Die Ausflüchte der Raubkopierer mit CD-Brenner sind also schlichtweg lächerlich: Wenn ich mir beim momentanen Preisverfall ein Spiel kaufe und mir so den oben genannten Support sichere, bin ich auf jeden Fall besser dran! Eure Tests gefallen mir übrigens insbesondere wegen der ehrlichen Meinung und erinnern mich immer ein bißchen an die alten Amigazeiten. Ich habe mich als jahrzehntelanger Perry-Rhodan-Fan nur gefragt, warum Ihr noch keinen Test zum Grafikadventure „Thoregon" im Heft hattet, obwohl das Spiel schon seit längerem erhältlich ist. Ansonsten weiter so!
Horst Meiselbach, E-Mail: Meiselbach@t-online.de



Wenn sich der Chef im Editorial als Denk-Mal outet, ist das diesen „geistreichen" Seiten natürlich Verpflichtung: Wohlüberlegte Briefe stehen da unüberlegten Antworten gegenüber, durchdachte Anregungen werden gedankenlos abgeschmettert – oder war's andersherum? Ich habe schon Kopfschmerzen!

Wieder ganz ehrlich: Der abenteuerliche Renderblender von Main Screen war uns noch nicht mal einen Kurztest wert – insbesondere, da Perry-Fans nahezu zeitgleich das (in Ausgabe 3/98 auf vier Seiten getestete) Hit-Strategical „Operation Eastside" erwerben konnten.

Abandonware

Neulich bin ich im Internet über den Begriff „Abandonware" gestolpert. Neugierig folgte ich den Links und sah mich mit einer Seite konfrontiert, die Spiele zum angeblich kostenlosen und straffreien Download bereitstellt. Nun meine Fragen: Stimmt diese Information? Wenn ja, welche Spiele sind Abandonware, und wo kriegt man ein Verzeichnis derselbigen her? Ich interessiere mich besonders für die alten Lucas-Arts-Klassiker, die ich sonst nirgends mehr herbekomme.
Christoph Clarenbach, E-Mail: christoph_clarenbach@yahoo.com

Die gängige Definition von Abandonware lautet, daß es sich dabei um Games mit mehr als fünf Jahren auf dem Buckel handelt, die nicht mehr im Handel erhältlich sind. Das legitimiert freilich nicht automatisch zum kostenlosen Besitz, wenn man an durchaus aktuelle Compilations wie die „Zehn Adventures" von Lucas Arts/Softgold denkt. Im Einzelfall mögen Hersteller aber auch eine Freigabe zum Gratisdownload erteilt haben – check mal die Antwort auf den nächsten Brief.

Internet-Adel

Ladet doch mal die kostenlose Version von „Red Baron" aus dem Internet herunter und packt sie auf Eure CD, da viele Leser keinen Netzanschluß haben und außerdem mein Modem abscheulich langsam ist! Oder gibt das Lizenzprobleme wegen des Verkaufs?
Robert Kowalski, E-Mail: 0436163158-0001@t-online.de

Du hast die Problematik erfaßt: Zwar bietet Sierra den nur 950 K kleinen Klassik-Flugi Privatsurfern auf der firmeneigenen Webpage in der Tat zum kostenfreien Absaugen an, doch gilt das nicht für die Veröffentlichung auf der Cover-CD eines Magazins mit über 200.000 Exemplaren Monatsauflage. Schließlich wird das Game auch nach wie vor für 29 Mark in der Reihe „Best of Sierra" offeriert.

Patchwork & Comics

Hallo, lieber Ghost nebst Vasallen! Seht diesen Brief am besten als eine Art von Batch-Datei an – bei meiner chronischen Schreibfaulheit fange ich eben erst an zu tippen, wenn der Hut brennt. Dafür genügen mir auch Antworten im Telegrammstil...
1. Ist Euch ein Patch bekannt, mit dem man die alten, sehr schönen Maschinen aus „Flight Unlimited" in den Nachfolger übernehmen kann?
2. Wann kommt endlich das Sammelalbum oder eine CD mit Scans der „Ghost Activities"? Mein erster Blick im neuen Heft gilt stets dem Comic! Wie fliegt es sich eigentlich mit diesem ganzen Kettengehänge? Muß doch aerodynamisch mächtig ungünstig sein, von wegen Cw-Wert, Flächenbelastung usw.
P.S.: Dieser Brief ist auf einem originalen 8086 getippt, dem Ghost unter den PCs!
Martin Krügel, Adresse liegt der Redaktion vor

Telegrammstil? Kannst Du haben:
1) Patch nicht vorhanden, stop. Weder bei Eidos noch bei Looking Glass, stop. Wäre andernfalls auch sicher schon auf unserer Heft-CD gewesen, stop.
*2) Album oder Comic-CD eher unsicher, stop. Ghost Activities aber monatlich auf Joker-Webpage (**pcjoker.de**),* stop. Fliege nicht, sondern schwebe, stop. Noch nie von Kettenkarussell gehört?

Bilderflut vs. Bleiwüste

Jetzt kann ich mich nicht länger zurückhalten und muß meinem Lieblingsmag doch endlich einmal den Nachmittag mit Statements versauen:
Ich finde es prima, daß Ihr bei der Gestaltung des Heftes Leserwünsche berücksichtigt, und ich bin von Eurem neuen Layout ganz begeistert. Nur mit diesen Wertungskästen muß etwas passieren, da sie überhaupt nicht mehr zum Rest des Hefts passen. Außerdem ist mir aufgefallen, daß Ihr bei einigen Tests einen Tick zu viele Screenshots abdruckt, wodurch der eigentliche Test etwas zu kurz gerät. Was bringt ein Vier-Seiten-Test zu „Starcraft", bei dem drei Seiten mit Screenshots und Werbung belegt sind?
Die Idee mit den Lösungshilfen auf der Begleit-CD ist gut, es könnten aber ruhig noch ein paar mehr sein. Wenn sie also nicht mehr ins Heft passen, brennt sie doch einfach auf die CD!
Ulrich Rathmann, E-Mail: Ulrich.Rathmann@t-online.de

Keine Sorge, meinen Nachmittag hast Du nicht versaut – hauptsächlich deshalb, weil ich die Arbeit erst um Mitternacht aufnehme. Die Überarbeitung der Wertungsboxen wird intern nach wie vor diskutiert, die Illustration der Tests ist Geschmackssache: Dem einen können es gar nicht genug Bilder sein, der andere steht auf Bleiwüsten. Wir bemühen uns jedenfalls um möglichst ansprechende Seiten, ohne je den Informationsgehalt aus den Augen zu verlieren. Auch CD-Lösungshilfen behält unser Experte Markus stets im Auge, versprochen!

Nur (Spiel-)Bares ist Wahres

Was haltet Ihr davon, in den Spieletests und Previews zu erwähnen, ob im Netz ein Demo dazu existiert und wo es zu finden ist? Ich (und sicher auch viele andere) verbringen nämlich Stunden auf der Suche nach solchem Stoff. Schließlich läßt sich oft nur anhand einer spielbaren Vorabversion ein subjektiver Eindruck gewinnen – und daß Ihr nicht jedes Demo auf die CD brennen könnt, ist auch klar...
E-Mail: thomasz@net-con.net

Klingt gut – zu gut, um machbar zu sein: Aufgrund unserer Produktionszeit von vier Wochen können auch wir beim Verfassen eines Artikels meist (noch) nicht wissen, ob und wann ein Demo erscheinen wird – gerade spielbare Demos sind ja oft erst bei Verkaufsstart verfügbar. Gibt es hingegen bereits ein Demo, findest Du es ohnehin mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf der Beilagscheibe.

Man spricht (nicht nur) Deutsch

In Ausgabe 7/98 habt Ihr geschrieben, daß man über Germany.net nur „.de"-Seiten anwählen könne. Das ist falsch! Seit einiger Zeit ist es möglich (und natürlich immer noch kostenlos), auch alle anderen Domains aufzurufen. Es kommt zwar beim Serverwechsel zu Werbeeinblendungen, doch die lassen sich ja wegklicken. Germany.net hat nur einen einzigen, allerdings riesigen Nachteil: Es ist schnarchlangsam!
Weiterhin ist mir aufgefallen, daß Ihr auf Eurer CD die „allerneueste T-Online-Zugangssoftware Version 1.2x" anbietet. Vielleicht lebe ich ja in der Zukunft, aber bei mir läuft bereits Version 2.04!
Stefan Heil, E-Mail: engraver@gmx.net

Die Infos zu Germany.net wollen wir mal widerspruchslos hinnehmen, bei der Kritik am T-Online-Dekoder geht das so nicht: Bei Produktion von Ausgabe 7/98 war die Version 1.2x nun mal der aktuellste für bzw. auf CD-ROM erhältliche (Gast-)Zugang. Wer sich damit als Kunde registrieren ließ bzw. läßt, kann dann ohnehin über das Netz updaten.

Altersweisheit

Ich finde die Idee, jeden Monat alte Spiele herauszubringen, ziemlich gut – nur bringt Ihr zuwenig *ganz* alte Titel! Manche Leute mögen mich jetzt verfluchen, aber könnt Ihr nicht mal was richtig Nostalgisches auf die CD packen? Im Test von „M1 Tank Platoon 2" stand was von einem Vorgänger (logisch), und im Vorspann Eurer Vollversion „Silent Service 2" waren kleine EGA-Bildchen (süß!) von „M1 Tank Platoon", „F-15 Strike Eagle 2" und anderen alten Sachen zu sehen. Nur gibt's die nirgendwo mehr zu kaufen. Bitte bringt doch eins (oder gleich alle) dieser Spiele! Wenn es bei „Silent Service 2" geklappt hat, könnt Ihr Microprose die doch sicher auch abzwacken, oder?
E-Mail: apac@fcmail.com

Zwar bemühen wir uns natürlich um möglichst aktuelle Vollversionen auf den Begleit-CDs, doch manchmal ist auch Masse (an älteren Titeln) klasse. Hier aber mal ein Bildchen von „M1 Tank Platoon" aus dem Jahre 1989 – damit auch die anderen Leser wissen, was für einen perversen Geschmack Du hast!



Aufgegebene Zurückhaltung

Nachdem ich mich mehrere Jahre lang mit Leserbriefen zurückgehalten habe, möchte ich mich nun doch mal zu Wort melden:
1. Die Geschichte um die Nicht-Bewertung von Spielen wurde hier ja schon oft genug aufgewärmt, doch Euer „Unreal"-Test bietet reichlich neuen Zündstoff. Mal ehrlich: Der Artikel ist ja wohl eindeutig positiv ausgefallen. Wenn man noch die Meinungsbox hinzurechnet, dann könnten bösartige Leute und bayerische Staatsanwälte darin durchaus Werbung für jugendgefährdendes Material sehen. In Anbetracht der Tatsache, daß das Spiel nicht zu den typischen Vertretern der Ballerdungeons gehört (wie Ihr ja auch geschrieben habt), würde mich einmal interessieren: Ist die Gefahr der Indizierung hier wirklich so hoch? Immerhin ist auch ein Titel wie „Hexen 2" noch frei erhältlich!
2. Meine Glückwünsche an die neue Generation Eurer Hefte! Damit meine ich insbesondere den Kleber für die Cover-CDs. Endlich muß ich nicht mehr häßliche Streifen aus meiner schönen Titelseite reißen, um die CD von ihrem angestammten Platz zu entfernen. Gibt es aber keine Möglichkeit, ein Jewel-Case-Cover zu entwerfen, das auch in Hüllen für zwei CDs paßt? Jedesmal zwei Cases, da ist bald ein ganzer Schrank voll!
3. „Chat mit Joker"? Klasse Idee, endlich Ghost live!



4. Es hat wohl nicht viel Sinn, Euch um sinnvollere Auslieferungstermine für den Joker zu bitten, oder? Ich kann mich immer noch nicht daran gewöhnen, Ende Mai die Juli-Ausgabe in den Händen zu halten. Das Argument „Unsere Mitbewerber machen das auch nicht anders!" finde ich ziemlich unsinnig. Ich kaufe doch den PC Joker gerade, weil ich finde, daß er *anders* als die anderen ist, nämlich *besser*!
Florian Sonnenburg, E-Mail: weasle@freepage.de

1) Was soll ich sagen? Zwar ist „Unreal" in der Tat mehr Actionadventure denn Ballerdungeon, doch die Wege der BPjS sind oft genug unergründlich...
2) Kleines Geheimnis: Mit der nächsten oder übernächsten Ausgabe wird Euch wohl ein ganz neues CD-Konzept am Cover erwarten – laß Dich überraschen! Und was die Jewel-Case-Einlagen betrifft: Bis auf unübliche Maxi-CD-Cases sollten die Inlays jetzt für alle Modelle passen.
3) Ghost live? Ein Widerspruch in sich, aber bitte.
4) Sieh's doch mal so: Der PC Joker ist eben nicht bloß besser als die anderen, sondern auch schneller – zumindest um einen Tag!

Seiten Wust Als Test: SWAT

Ein SWAT 2-Test auf Hochglanzpapier, genial! Die aufklappbare Seite, wunderbar! Auch die Eselsohren, die diese Seite mit sich bringt, sind wunderschön anzusehen! Aber am besten gefällt mir, daß das Blatt lose im Heft liegt. Für unterwegs ist das ideal, da muß ich nicht das ganze Heft mitnehmen...
Ansonsten bin ich nicht Brigittas Meinung, SWAT war verpatzt, nur weil es sich nicht gut verkauft hat. Es hatte für damalige Verhältnisse hervorragende Grafiken, passenden Sound und (für Freunde des Genres) ein stimmiges Gameplay. Und wie die gute Brigitta auf „Kinderkrankheiten" kommt, ist mir völlig unverständlich. Abgesehen vom Namen und der Story handelt es sich bei SWAT 1 und 2 doch um völlig verschiedene Spiele!
B. Peuthert, Hasenberg 3, 34311 Naumburg

Eben weil es sich bei „SWAT 2" um ein völlig eigenständiges Spiel handelt, hat Brigitta die im Test beschriebenen Mankos als Kinderkrankheiten bezeichnet. Das schützt uns freilich nicht vor einer kleinen Entschuldigung: In der Druckerei wurden einige Exemplare des Sonderteils falsch be- bzw. eingeschnitten – jeder, der ein solches erwischt hat, möge uns verzeihen!

Voodoo-Quark

Zu Eurem Voodoo 2-Artikel in der Juliausgabe: Das SLI-Verfahren garantiert nicht die doppelte Leistung, sondern die doppelte *maximale* Füllrate eines einzelnen Voodoo 2-Boards. Und genau hier liegt der Knackpunkt: Im Moment reicht nicht mal ein Pentium 2/400 aus, um genügend Geometriedaten zu liefern, damit eine Voodoo 2 ins Schwitzen käme. Warum sollte man also zwei Karten benötigen? Hmmm? Was meint Ihr wohl, warum in teuren Grafikworkstations bis zu fünf RISC-Prozessoren als Geometrieengine arbeiten?!
Fazit: Bevor Ihr das nächste Mal gegen ein technisches Detail wettert, beschäftigt Euch eingehender mit der Materie! Daß es lange Gesichter mit zwei Voodoo 2-Karten im SLI-Modus gab, kann ich mir denken. Die V2-SLI-Lösung wird aber (hoffentlich) bald durch 2D/3D-Karten mit Banshee-, G200- oder Riva-TNT-Chipsatz ad absurdum geführt.
P.S.: „Unreal" ist nicht einer der „ersten Vertreter der neuen Spielegeneration", die höhere Auflösungen wie 800 x 600 unterstützt. Spiele wie „Hexen 2" und „Jedi Knight" tun dies schon lange.
P.P.S.: Bevor Ihr das nächste Mal solchen Quark von Euch gebt wie im Voodoo 2-Artikel, mailt mich lieber an.
Holger Beetz, E-Mail: Holger.Beetz@metronet.de

Was ist Dein Problem? Du sagst ja selbst, daß Scan Line Interleaving für Otto Normalzocker nichts bringt – und genau das stand auch im Artikel. Den hättest Du vielleicht auch etwas genauer lesen sollen: 3Dfx behauptet, daß SLI die doppelte Leistung bringt, nicht wir! Banshee ist übrigens „nur" ein 2D/3D-Chip basierend auf der Voodoo 2-Technologie, also auf keinen Fall schneller als die SLI-Lösung. Und natürlich ist „Unreal" ein erster Vertreter der neuen Generation, was sind schon zwei oder drei andere? Kurzum, wir haben unsere Hausaufgaben gemacht, Und das solltest Du auch tun, ehe Du Quark über andere Leute kippst.

Der Frührentner

Hilfe, mein PC altert! Ich habe nur einen P166 MMX, obwohl es heutzutage ja sooo wichtig ist, einen Pentium 2 sein eigen zu nennen – möglichst mit 333 MHz, damit ich auch ja alle Spiele auf DVD und mit AGP-Unterstützung (derzeit eigentlich keines) einwandfrei zocken kann. Dummerweise verfügt mein PC auch nur über 32 MB RAM. Asche über mein Haupt, denn ich weiß, 64 MB sind mittlerweile Standard und reichen auch nur so gerade (für „Unreal"). Leider habe ich sogar noch ein CD-ROM-Laufwerk (24x), was nun ganz klar veraltet ist. Es lebe die DVD, ich wollte schon immer Wing Commander 3 bis 5 auf einer Scheibe haben!
Meine Festplatte reicht mit ihren lächerlichen 3,6 Gigabyte gerade mal aus, um drei oder vier der neuesten Spiele so zu installieren, daß sich ihre Ladezeiten in zumutbaren Grenzen halten. Das Peinlichste an meinem Uralt-PC ist wohl der 3D-Beschleuniger, eine Monster 3D 1 (nicht 2!) mit winzigen 4 MB Arbeitsspeicher. Damit kann ich „Forsaken" nur mit 60 Bildern pro Sekunde spielen – bei einem halbwegs vernünftigen System müßten doch so ca. 120 drin sein (der sichtbare Unterschied ist ja auch wahrlich riesig). Genaugenommen wäre natürlich eine Voodoo 2-Karte mit adäquaten 12 MB Speicher ein Muß, damit auch ganz sicher alle neuen Spiele mit 1024 x 768 Pixeln ruckelfrei auf meinem popeligen 14 Zoll-Monitor laufen.
Ich hoffe, daß Du, lieber Ghost, Dich dazu durchringen kannst, meinen Brief abzudrucken, damit er die richtigen Leute erreicht: Etwa einige Redakteure bei Konkurrenzmagazinen oder die Programmierer von „Wing Commander 6". Andererseits werden die wohl nicht (wie gewünscht) nachdenklich werden, sondern glauben vermutlich, ich meine das alles ernst...
Jens Ackermann, Humboldtstr. 10, 49074 Osnabrück

Ja, noch machst Du Dich lustig: Aber was ist in einem Jahr?!

Powerman

Ich finde Euer Magazin sehr gut, auch wenn ich persönlich immer noch der PC Power nachtrauere, welche sich sang- und klanglos aus den Zeitungsregalen verabschiedet hat. Vielleicht könnt Ihr mir sagen, wohin? Eine kleine Kritik habe ich trotzdem: Warum werden in jeder Joker-Ausgabe massig Strategiespiele und 3D-Shooter vorgestellt, jedoch kaum Adventures? Noch eine Frage am Rande: Was ist ein NPC?
Hendrik Wittig, E-Mail: DFamWittig@t-online.de

Die ehemaligen Power-Schergen sind jetzt quasi NPCs: Non Player Characters, also Figuren, die nicht vom PC-Spieler gesteuert werden – sie haben sich ins Konsolen-Reservat zurückgezogen. Bis auf Michael Trier, versteht sich; der ist bekanntlich bei uns gelandet. Und hier wird nun mal gegessen bzw. getestet, was auf den (Schreib-)Tisch kommt...

No-Name-Briefe

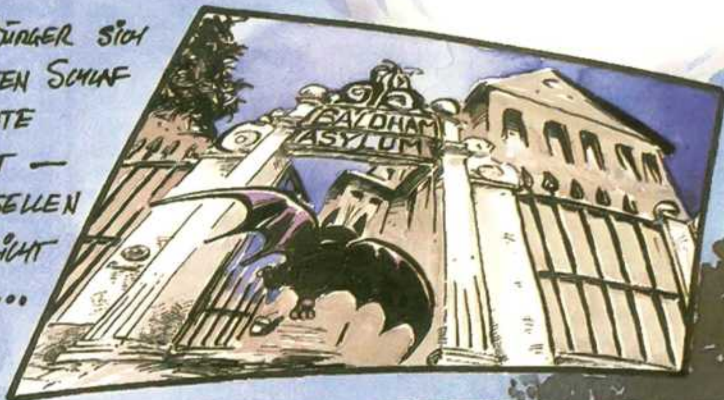
...drucken wir ab, wenn uns der Schreiber ausdrücklich um Anonymität bittet – ansonsten veröffentlichen wir zwecks Leser/Leser-Kommunikation Namen und (E-Mail-)Adresse des Einsenders. Dabei sind wir nicht zimperlich: Von euphorischem Lob bis hin zu vorsichtiger Kritik wird alles von allgemeinem Interesse auf diesen Seiten publik gemacht. Persönliche Anfragen werden aber auch persönlich beantwortet, wozu Rückporto (außerhalb Deutschlands verwenden Sie bitte Internationale Antwortscheine) und ein leserlicher Absender vonnöten sind. Sowie natürlich folgende Zieladresse:

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

NACHT ÜBER BALDHAM CITY ...

GHOST-ACTIVITIES

WENN UNBESCHOLTENE BÜRGER SICH LÄNGST DEM WOHLVERDIENTEN SCHLAF HINGEBEN UND DIE LETZTE S-BAHN LÄNGST ABGEFAHREN IST — DANN GEHEN ZWIELICHTIGE GESELLEN TÄTIGKEITEN NACH, DIE DAS LICHT DES TAGES SCHEUEN....

















DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 8/97 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Billard	3/98	Simulation	60%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%
3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%
688(I) Hunter/Killer	9/97	Simulation	74%
7th Legion	11/97	Strategie	52%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%
Actua Soccer Club Edition	8/97	Sport	46%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%
Adrenix	7/98	Action	62%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anno 1602	**5/98**	**Strategie**	**87%**
Anstoß 2	**9/97**	**Sport**	**87%**
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%
Armor Command	5/98	Strategie	79%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%
Army Men	7/98	Action	69%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%
Battlezone	**4/98**	**Genre-Mix**	**87%**
Battletech: Mech Commander	**8/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%
Bedlam 2	8/97	Strategie	58%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%
Birthright	11/97	Genre-Mix	81%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%
Blade Runner	**1/98**	**Abenteuer**	**88%**
Blaster!	3/98	Action	64%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%
Boggle	2/98	Strategie	65%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%
BugRiders	4/98	Sport	35%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%
Callahan's Crosstime Saloon	8/97	Abenteuer	69%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Caveland	11/97	Simulation	63%
Chasm - The Rift	12/97	Action	70%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%
Commandos	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Conflict: Freespace	**8/98**	**Simulation**	**86%**
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%
Constructor	10/97	Simulation	80%
Croc: Legend of the Gobbos	3/98	Action	75%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%
Dark Reign	**11/97**	**Strategie**	**88%**
Dark Rift	3/98	Sport	53%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das Grab des Pharao	3/98	Abenteuer	77%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Demonworld	12/97	Strategie	75%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%
D.O.G.	10/97	Action	51%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%
Dragon Dice	10/97	Strategie	58%
Dreams to Reality	12/97	Action	79%
Drilling Billy	12/97	Action	55%
Droiyan	5/98	Genre-Mix	76%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%
DSF Ski	5/98	Sport	33%
Dunkle Manöver	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%
Emergency	6/98	Strategie	64%
Erachacha	10/97	Action	55%
Evidence	10/97	Abenteuer	39%
Evolution	4/98	Strategie	64%
Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%
F-15	6/98	Simulation	75%
F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%
F-22 Air Dominance Fighter	1/98	Simulation	83%
F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%
F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%
F1 Racing Simulation	**1/98**	**Sport**	**87%**
Fallout	6/98	Abenteuer	81%
FIFA 98	**1/98**	**Sport**	**85%**
Fighting Force	5/98	Action	70%
Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%
Final Impact	6/98	Action	42%
Firewall	7/98	Strategie	39%
Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Floyd	**12/97**	**Abenteuer**	**88%**
Flying Saucer	**4/98**	**Simulation**	**85%**
Formel 1 '97	**4/98**	**Sport**	**86%**
Formula Karts	8/97	Sport	70%
Forsaken	**5/98**	**Action**	**87%**
Frankreich '98: Die Fußball-WM	**7/98**	**Sport**	**85%**
Frogger	2/98	Action	72%
Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%
Game, Net & Match	8/98	Sport	65%
Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%
Gex 3D	8/98	Action	83%
Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Granny	3/98	Abenteuer	70%
Guts'n'Garters in DNA Danger	8/97	Action	24%
Hannibal	1/98	Strategie	65%
Hardball 6	8/98	Sport	59%
Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%
Heart of Darkness	8/98	Action	78%
Heavy Gear	1/98	Simulation	73%
Hercules	12/97	Action	75%
Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%
Hexplore	7/98	Abenteuer	80%
Hitman	10/97	Genre-Mix	58%
I-War	**1/98**	**Simulation**	**89%**
IF-22	**10/97**	**Simulation**	**86%**
Imperialismus	**10/97**	**Simulation**	**85%**
Incoming	**5/98**	**Action**	**86%**
Incubation	11/97	Genre-Mix	82%
Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%
International Rally Championship	1/98	Sport	75%
Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%
iPanzer '44	6/98	Simulation	56%
Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%
Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%
Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%
Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%
Jedi Knight	**12/97**	**Action**	**86%**
Jet Moto	3/98	Sport	58%
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%
Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%
Journeyman Project 3 Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
Julius Caesar	5/98	Strategie	64%
Jurassic War	10/97	Strategie	62%
Kart Race	10/97	Sport	42%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%
Krazy Ivan	11/97	Action	66%
Lands of Lore 2	**11/97**	**Abenteuer**	**87%**
Last Bronx	3/98	Sport	79%
Leviathan	12/97	Strategie	72%
Liberation Day	5/98	Strategie	67%
Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%
Links LS 1998 Edition	**10/97**	**Sport**	**85%**
Little Big Adventure 2	9/97	Genre-Mix	83%
Longbow 2	1/98	Simulation	73%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
M1 Tank Platoon 2	**5/98**	**Simulation**	**85%**
Machine Hunter	9/97	Action	60%
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Mageslayer	1/98	Action	64%
Man of War	6/98	Strategie	33%
Manx TT SuperBike	12/97	Sport	78%
Mass Destruction	11/97	Action	57%
Mastermind	6/98	Strategie	55%
Max Montezuma	1/98	Action	72%
Mäx!	11/97	Action	60%
Meat Puppet	9/97	Action	53%
Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%
Metalizer	6/98	Strategie	66%
Micro Machines V3 Multi	**3/98**	**Sport**	**85%**
Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%
Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%
Might and Magic 6	**6/98**	**Abenteuer**	**88%**
Monkey Island 3	**1/98**	**Abenteuer**	**85%**
Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%
Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
Monster Trucks	9/97	Sport	67%
Motor Mash	5/98	Sport	63%
Motorhead	6/98	Sport	76%
Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%
My Friend Koo	3/98	Action	48%
Myth	12/97	Strategie	71%
Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Live 98	1/98	Sport	83%
NetStorm	**1/98**	**Strategie**	**85%**
NHL 98	**12/97**	**Sport**	**90%**
NHL Open Ice	2/98	Sport	57%
NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%
Nightmare Creatures	3/98	Action	74%
No Respect	9/97	Action	55%
Nuclear Strike	1/98	Action	78%
Obsidian	1/98	Abenteuer	76%
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%
Of Light and Darkness: The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%
Outpost 2	12/97	Strategie	74%
Outwars	6/98	Action	79%
Overboard	12/97	Action	69%
Pandemonium 2	4/98	Action	79%
Panic Soldier	10/97	Strategie	60%
Panzer Commander	7/98	Simulation	69%
Panzer General 3D	**12/97**	**Strategie**	**87%**
Pax Imperia 2	**1/98**	**Strategie**	**85%**
Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%
Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%
Perry Rhodan: Operation Eastside	**3/98**	**Strategie**	**85%**
Pete Sampras Tennis '97	9/97	Sport	77%
PGA Tour Pro	8/97	Sport	80%
Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%
Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%
Power Chess	11/97	Strategie	72%
Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%
Powerboat Racing	4/98	Sport	59%
Premier Manager 97	8/97	Sport	80%
Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
Puzzle Bobble	9/97	Strategie	56%
Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%
Rayman's World	1/98	Action	62%
Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%
Red Baron 2	3/98	Simulation	80%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%
Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%
Riot	8/97	Sport	65%
Rising Lands	4/98	Strategie	59%
Riven	**12/97**	**Abenteuer**	**86%**
Robo Rumble	8/98	Strategie	83%
Roland Garros 97	10/97	Sport	70%
Sabre Ace	1/98	Simulation	73%
Seafight	9/97	Strategie	52%
Sean Dundee's World Club Footb.	8/97	Sport	65%
Sega TouringCar Championship	3/98	Sport	72%
Semper Fi	5/98	Strategie	39%
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentient	3/98	Abenteuer	13%
Seven Kingdoms	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Seven Years War	4/98	Strategie	58%
Shadow Master	3/98	Action	63%
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Starcraft	**6/98**	**Strategie**	**86%**
Starfleet Academy	**12/97**	**Simulation**	**86%**
Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Street Racer	12/97	Sport	74%
Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Sub Culture	**12/97**	**Genre-Mix**	**86%**
Super Bubsy	10/97	Action	60%
Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Swing	10/97	Strategie	69%
Syyrah	12/97	Strategie	36%
Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Team Apache	8/98	Simulation	82%
Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Tex Morphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The Intruder	8/97	Action	49%
The Reap	1/98	Action	68%
The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Tomb Raider 2	**1/98**	**Action**	**87%**
Total Annihilation	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Turok - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Ubik	3/98	Genre-Mix	83%
Ultim@te Race Pro	3/98	Sport	79%
Unreal	7/98	Action	?
Uprising	1/98	Strategie	76%
V-Explosion	3/98	Action	44%
Virtua Fighter 2	**11/97**	**Sport**	**85%**
Virtual On	7/98	Action	67%
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Virus	12/97	Action	70%
Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
WarBreeds	4/98	Strategie	73%
Warhammer: Dark Omen	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Waterworld	10/97	Strategie	64%
We are Angels	9/97	Action	18%
Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
WipEout 2097	8/97	Sport	72%
World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Worldwide Soccer	**9/97**	**Sport**	**85%**
Worms 2	12/97	Strategie	80%
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Com: Apocalyse	**8/97**	**Strategie**	**85%**
Xenocracy	7/98	Simulation	79%
You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Zombieville	4/98	Action	8%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%

Kostenlose Produktinfos



9/98

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ☐

Einsendeschluß: 31. August 1998

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

E-Mail Adresse

Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe

1.1 ☐ bis 14 Jahre
1.2 ☐ 15 - 20 Jahre
1.3 ☐ 21 - 30 Jahre
1.4 ☐ 31 - 40 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung

3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion




Richard Löwenstein (rl) **Chefredakteur** Steffen Schamberger (st) **leitende Bildred.**




Markus Ziegler (mz) Jörg Spormann (js)




Reinhard Fischer (rf) Brigitta Labiner (bl)




Mourad Zarrouk (maz) Michael Trier (mt)

Das Layout (Prolit Studio GmbH)




Daphne Cisneros Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung



Petra Laubenberger
Tel: 08106 / 899603

Die Anzeigenabteilung




Nicole Laubenberger **Anzeigenverwaltung** Gerald Hacker **Anzeigenverkauf**

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter
Alexander Moritz

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Vangers – One for the Road"
Interactive Magic
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5
85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage II/98
126.723

Erscheinungsweise
PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 87,– / Ausland: DM 95,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
http://www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe P200 CPU ohne MMX für 260,- DM. Tel. + Fax 040/6701427

Verkaufe internes 56K-Modem und Prozessor AMD-X5-133ADZ mit Kühler. Angebote an: Nadine Hecker, Alte Poststr. 17, 17258 Feldberg, 0172/6856029

Pentium 166 Desktop, 40 MB RAM, 2 GB HDD, 2 MB Grafik, 6 x CD-ROM, 16 Bit Sound, 3 1/2" Diskettenlw., 15" Monitor, Tastatur, Maus, Win 95, VB 1150,-. Tel.: 08122/93786 ab 18 Uhr

Soundblaster: AWE 64 Value 100,- DM. Tel.: 08122/93786 ab 18 Uhr

Verkaufe 14.000 bps Modem für 50 DM! 0201/222875, Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen

Verk. Pentium 200MMX mit 32 RAM, 2 MB Grafikkarte, Soundkarte. 1.2 GB HD, 8 x CD-ROM, Floppy, 14 Zoll-Monitor, Lautsprecher. Verk. 4 MB-Mystique-Grafikkarte und entsprechende Software DM 1.300,-. Tel.: 05772/1384

SUCHE HARDWARE

Suche günstig PC-Einzelteile wie: Festplatte, CD-ROM, Mainboard, Gehäuse, Soundkarte, Grafikkarte, RAM, Monitor, Maus, Tastatur, Drucker, Scanner, ZIP; SCSI usw. Anbieter möglichst a. SH. Tel.: 0171/9416567

Inserentenverzeichnis

BIETE SOFTWARE

DOS + WIN 3.1-Spiele: Congo, Timelapse, Loom, Lollypop, Tailchaser usw. Anwendungen: Metamorf, English, Win 95 usw. Bücher + Lösungen. Tel.: 06129/51033 oder Liste per E-Mail LAHNBEACH@aol.com

Verk. Baphomets Fluch 2 45,-, Constructor 35,-, KKND 35,-, Imperialismus, Vermeer, Interstate 76 je 30,-, American Dream, Mad TV 2, Sim Tower, Nascar Racing 2 je 20,-, C&C 2 incl. Lösungsbuch 55,-. Tel.: 02661/949206

Verkaufe: NBA Live 98 55 DM, Indy 4 15 DM, FIFA 97 30 DM, Madden 98 45 DM, Anno 1602 60 DM, FIFA Soccer Man. 30 DM, BM 97 35 DM, NHL 97 30 DM, Sean Dundees WCS 15 DM, Euro 96 10 DM, F1 Manager Pro 50 DM, Nascar 2 35 DM. Tel.: 07562/3507

Obsidian 35 DM, Heavy Gear, Private Eye, Dragon Lore 2, Blinky Bill 1 u. 2, Abenteuer Afrika je 20 DM, Conquest Earth 30 DM, Shivers, Vollgas, Stadt d. Verlorenen Kinder je 10 DM. Tel.: 035842/27375 ab 18.00

Verkaufe GT Racing 97 für DM 30,- und Cyberstorm für DM 20,-. Beide orig. Verpackung. Tel.: 030/6481237

20 Spiele, z.B. Ultima VIII, R.O.M. Gold, Genesia usw. Info unter 0171/6829404

Verk. auf CD Die Fugger 2 20,-, Stonekeep + Lösg. 15,-, Bleifuß 15,-, Battle Bugs 10,-, Das Bermuda Syndrom 15,-, Toonstruck 20,-. Suche Daggerfall dt. Tel.: 04361/1238

Sue Bazooka + Dunkle Schatten 1+2 30 DM, Pole Position 35 DM, Indiana Jones 3 + Lösung 25 DM, Mad TV 20 DM, Orion Burger 20 DM, Ultimate Mix 30 DM, Silent Steel 15 DM, Der Reeder 10 DM. Tel.: 08382/78362

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Forsaken - Frogger - Shadow Master - Longbow 2, Powerboat - Racing - Fighting Force je 35,- DM. Über 200 Spiele. Bitte Liste anfordern: Dogan Pekacar, Tannenbergstr. 11, 92637 Weiden

Rallye Racing 97, Tomb Raider 1 Directors Cut, Tomb Raider 2, Need for Speed 2 SE, Carmageddon, GTA, Ultimate Race Pro (je 30 DM); Gold Games 2 (20), Game Pack 3 (15 DM), Fatal Racing (10 DM). Tel.: 02137/8150

Spielt die stärkste Strategie-Simulation gegen Mitspieler aus der ganzen Welt! Info von Decos, PF 100638, 60006 Frankfurt oder direkt=http://members.aol.com/No1Spiele/decos.htm (Internet)

Verk. Earth 2140, MDK, Star Trek Generations, Dark Colony, Akte Europa je 28,- DM, Sub Culture 30,- DM, Siedler

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

The Golf Pro gewinnt
Nicole Nowak, Stuttgart

Ultimate Flight Pack geht an
André Djordjevic, Berlin

Forsaken bekommt
Tobias Mathes, Dossenheim

II Gold Edition, Uprising je 39,- DM. Alles inclusive Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verkaufe PC-Originale: Tomb Raider 2, Anstoß 2, MDK, Diablo, Conquest of the new World, Lords of Magic, Monkey Island 3, Indiana Jones 4, Discworld 2, Turok, Age of Empires, Master of Orion 2, Civilization 2, Albion etc. Liste gegen 1,10 DM RP. Ole Brandenburg, Heerstr. 83 B, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503. e-mail: Occi@gmx.de

KKND2, Testdrive 4, GTA, Forsaken Age of Empire, Longbow 2, Bioforce, Diablo, War 2, Industriegigant, Motoracer und viele mehr. Alle Spiele zwischen 10,- und 30,- DM VHS. 0741/347735 abends ab 19.00

40 DM: Starcraft, je 5 DM: Hammer of the Gods, Bureau 13, Dragon Lore, Knights of Xentar, PC Games Cheat 2, Dreamweb, Ascendancy, Warwind, Guilty, Congo, Larry 5. Suche: Incoming, Unreal. Tel.: 05021/12676

Verkaufe Ultimate Race, Toonstruck, MAX, Schach, Hellbender, Flying Corps, Mech Warrior 2 für je 19 DM. Mad TV 2, Bleifuß 2, Tomb Raider, Alien Trilogy für je 29 DM. Tel.: 0203/478684

Tomb Raider 2, F-15, F-16 Fighting Fallon, Apache Longbow 2, Hexen 2, M1A2 Tank Platoon 2, iM1A2 Abrams, IF-22 Raptor, IF-22 ADF, Might + Magic 6, SSI Nr. 1. Tausch möglich. Tel.: 09922/60224

Jedi Knight, Age of Empires, F1 Racing Simulation, FIFA '98, Andretti Racing, F 1 Manager '96, Grand Prix Manager, Destiny, Mag, Mad TV 1+2, Anstoß 2. Preise 30-60 DM. Tel.: 05129/1505

Lords of Magic 40,- DM, Realms of the Haunting 20,- DM, Lands of Lore 2 35,- DM, Holiday Island 15,- DM, Dungeon Master II 10,- DM. Alle zusammen 100,- DM. Tel.: 03332/416719 nach 16.00 Uhr

SUCHE SOFTWARE

Suche PC-Version von Fate-Gates of Dawn. M. Hetter, Lenther Str. 31, 30455 Hannover, Tel.: 0511/4750294

Suche günstig aktuelle Originalspiele in Top-Zustand. Angebote an 0171-9416567

Suche Sim City 2000, Sub Culture (zahle gut). Tel.: 02643/2964 ab 17 Uhr, nach Sebastian fragen.

Suche verzweifelt das Spiel „TRADERS". Also ruft mich an unter 04336/3493. Danke

Suche ständig Spiele (Originale) für PC, Amiga, Atari ST und C-64. Egal ob alt oder neu, Einzelstücke oder auch ganze Bestände. Schickt mir einfach Eure Liste oder ruft mich an. Ole Brandenburg, Heerstr. 83 B, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503. e-mail: Occi@gmx.de

Suche alte + neuere Adventures, insbes. Labyrinth (Elec. Art), Normality, Norse by Norsewest + alte Zork und Ähnliches. Tel. + Fax: 05139/88583

TAUSCHE SOFTWARE

Biete: Isark 1,2 u. 3, Alone in the Dark 2 u. 3, Das Schwarze Auge Teil 1 u. 2, Die Nordlandtrilogie und noch vieles mehr. Suche: alles an Simulationen (Flug, Auto etc.). Tel.: 09101/2465

Tausche Monkey Island 3 + Final Liberation (engl. Version) gegen GTA und Autobahn Raser oder Age of Empires + F1 Racing Simulation. Alle Spiele bitte mit Anleitung! Tel.: 03912529302 Stefan

VERSCHIEDENES

Anno 1602, Blade Runner, Bundesligamanager, Caesar 2, Rendezvous im Weltraum, Planer 2, ATI 3D Support Grafikkarte 4 MB für 50 DM, Epsondrucker Stylus 200 für 50 DM unter 0251-862404

Ich suche: Larry 5, Sam + Max, Dunkle Schatten 2, Lösungen für Monkey Island 1, Larry 5+6, The Mutation of J.B. An Thomas Witt, Berner Str. 16 E, 22145 Hamburg, Tel.: 0406475871

Immer noch freie Mitarbeiter mit Heim-PC gesucht. Bewerbung mit Rückporto an Serter, PF: 100602 in 40789 Monheim

Biete 4 Demo CD's, 3 Vollvers. von Burntime, Mystic House u. Talisman. Außerdem 2 Shareware-Pakete für insgesamt 30 DM. Wulff Rouven, Mainburger Str. 1, 85405 Nandlstadt

Nutzen Sie Ihren PC nebenberuflich. Gratis-Info v. T. Becker, Weinfeldweg 12, 83471 Berchtesgaden

Verk. ASM, Amiga Joker, Amiga-Games. Suche ASM 1991 und alle Hefte bis Ende 1989 und alle AJ-Hefte bis Ende 1989. Tel.: 0381/1200454 (Volker)

Verk. Lösungen zu fast allen PC-Spielen zu einem fairen Preis! Außerdem auch viele PSX-Lösungen! Anruf lohnt fast immer! 0201/222875; Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen

Über 600 Tips u. Tricks für Spiele auf 3.5 Diskette (PC, PS, Saturn usw.). Falls Interesse 10 DM an Thomas Engert, Ringstr. 11, 74906 Bad Rappenau. Info BRAINZ11@ aol.com (keine Briefmarken)

Über 2000 Spielelösungen + Cheats je 2,-. Viele Specialdiscs ab 5,- + RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Anruf lohnt!

Verkaufe Super Nintendo (SNES) + Spiele + 2 Konsolen = 250 DM. Verkaufe PC-Spiele aller Art. Alles zu billigen Preisen. Tel.: 06584/7382 ab 14 Uhr

Biete, suche und tausche Lösungen für PC-Spiele. Die ersten zehn Interessenten bekommen 10 Cheats oder Spiellösungen gratis. Alexander Julen, Haus Libelle, CH - 3920 Zermatt

200 Levelkarten zum Strategiehit Command & Conquer 2 für nur DM 10,-. Weitere Infos gegen DM 1,10 Rückporto bei David Gerlach, Raute 4, 59955 Winterberg

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

VERSANDSHOP 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen. Wir haben aktuelle Neuheiten, sowie Oldies aus allen Bereichen. Bei uns bekommen Sie Top-Titel schon für 39,90 DM. Desweiteren bieten wir eine große Auswahl an 3D Action Shootern an. Fordert eine kostenlose Komplettliste mit über 200 Titeln bei Versandshop 97, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel./Fax: 08374-588196 an. Es lohnt sich.

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX: 07675/298

Spiele für PC CD-ROM, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/55755 (ab 18.00), FAX: 55766, E-Mail: HSMS007@AOL.COM



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:



- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

JOKER-SHOP



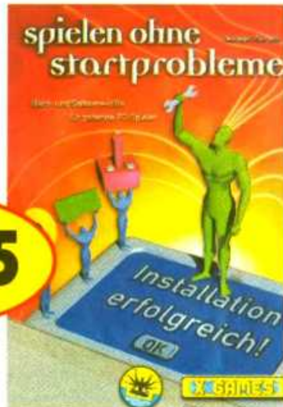
CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds





nur noch 5.–

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



24,95

SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Grundspeicher.



SAMMELORDNER

nur noch je 9,80



ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien" oder „Baby T-Rex"



nur noch 7.–

MAUSPAD



JOKER-BOX
für TC-Spieler

5er Pack nur 4,50



JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–



SCHLÜSSELANHÄNGER
exklusiv für Joker-Fans aus hochwertigem Edelstahl



ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–

JOKER-SHOP



CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies (einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 10/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)



PC JOKER HEFT & SPIEL
(ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP“
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐ 10/97 ☐ 11/97 ☐ 12/97 ☐ 1/98
	☐ 2/98 ☐ 3/98 ☐ 4/98 ☐ 5/98 ☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 8/98
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93
	☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94
	☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95
	☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 10/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ Set
Joker CD-Mix	☐ Stück
CD-Tasche	☐ Stück
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück
Joker TC-Box	☐ Stück
Mousepads	☐ Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐ Extreme Assault ☐ Tunnel B1 ☐ Set (Extreme Assault/Tunnel B1)
Original-Zazoo	☐ T-Rex ☐ Alien
Spielen ohne Startprobleme	☐ Stück
Joker Hit Collection	☐ Nr. 1 (Die Höhlenwelt)
Joker-Schlüsselanhänger	☐ Stück
Sammelordner	☐ Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Ausgabe
10/98
erscheint am
1. September

PC Joker Heft & Spiel VORSCHAU

mit Larry-Collection: 3 abenteuerliche Vollversionen und Demos auf 2 CD-ROMs!



Traumfrau gesucht? Joker gefunden! Zur nächsten Ausgabe liefern wir drei genial witzige Larry-Vollversionen, dazu natürlich die neuesten Demos, Patches und Goodies auf den „Beilagscheiben". Nicht zu vergessen die aktuellen Tests, Previews, News, Specials und Lösungshilfen im Heft. Und das alles als Preisbrecher für Herzensbrecher: **nur 8,50 DM** am Kiosk, für Abonnenten sogar noch etwas weniger und schneller.



VOLLVERSION
Larry 5

Wenn Al Lowes kultiger Möchtegern-Casanova durch eindeutig zweideutige Situationen stolpert, bleibt kein Auge trocken: Gags am laufenden Band, massig schöne Frauen (teilweise steuert man die FBI-Agentin Patty) und eine komfortable Iconsteuerung kennzeichnen Mr. Laffers Abenteuer als TV-Spion.

* **Originalwertung: 88% (Hit)**
* **deutsche Anleitung**
* **gagreiche Comic-Grafik**
* **Höhlenforschung beim Gynäkologen!**
* **Sex im Fitneß Studio!**



VOLLVERSION
Laffer Utilities

Sierras berühmter Schwerenöter stört den Arbeitsfrieden mit 17 lustigen Büroprogrammen: Witz-Datenbank mit einstellbaren Schweinigeleien, Kritzeleien, das Horrorscope, Unsinn fürs Fax und vieles mehr. Hart erarbeiteter Unfug für hart arbeitende User, der längst Kultstatus genießt – ein Muß!

* **Originalwertung: besonders (un-)sinnig**
* **deutsche Anleitung**
* **17 witzige Tools**
* **Minigames wie Pool und Brickets**
* **Faxen mit Larry!**



VOLLVERSION
Larry 6

Der Schürzenjäger im Polyesteranzug gewinnt bei einer TV-Show eine Kur – und wird von schönen Frauen kuriert. Ein weiteres Comic-Adventure voller zotiger Gags, sexueller Extravaganzen und freizügig bekleideter Damen. Mit deftigen Rätseln, Musik von Al Lowe persönlich, Icons und Sprachausgabe.

* **Originalwertung: 82%**
* **deutsche Anleitung**
* **Musik-Jukebox**
* **Sprachausgabe**
* **Save-Automatik**

SPIELBARE DEMOS & GOODIES

...können wir in großer Zahl versprechen, doch die Titel stehen noch nicht fest: Um Ihnen brandaktuellen Stoff zu garantieren, packen wir erst nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe die ersten Highlights unter unsere praktischen Install-Oberflächen für DOS und Win 95.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION



Spiele
Baldur's Gate * Bundesliga Manager '98 * Daikatana * Grand Prix 500cc * Star Trek: Klingon Honor Guard * Knights & Merchants * Motocross Madness * Urban Assault und viele mehr







Wettbewerb
Ein Moto-Cross-Bike gewinnen!

Online
Wing Commander Secret Ops.

Wir haben den Weltmeister!

VIRTUAL CHESS 2

Der ideale Partner für alle Schachspieler!

Virtual Chess 2 ist ein professionelles Schachprogramm, das mit Ihren Anforderungen wächst. Im interaktiven Lernprogramm führt "Titus der Fuchs" Anfänger in die faszinerende Welt des Schachs ein und hat auch für Fortgeschrittene noch viele Tips auf Lager. Schachprofis können sich mit einem äußerst spielstarken Gegner messen.

- **Micro Computer Professional World Champion 1997**
- Hochoptimierte Schach-Engine, unterstützt Pentium MMX, PRO und II. Beste gemessene Leistung: **2680 ELO**
- Grafisches Interface mit über 10 verschiedenen Figuren-Sets und Schachbrettern in **2D und 3D**
- Bis zu **20 Spiele gleichzeitig** möglich (gegen Computer, Freunde im Netz, Direktverbindung oder im **Internet**)
- Bibliothek mit über **63.000 Eröffnungen**
- Datenbank mit **52.000 Spielen** von Großmeistern, 45 Schachprobleme
- **Interaktives Multimedia-Lernprogramm**
- 18 voreingestellte Schwierigkeitsgrade, davon 7 speziell für Anfänger. Alle Parameter sind frei einstellbar.
- **Sonderfunktionen** wie Kommentare, Statistiken, Ausdruck von Diagrammen
- Folgende Dateiformate können gelesen werden: CBF, FEN, PGN, EDP, ECK

PC JEUX Okt. 97: "Erstklassiges Werkzeug, um Schach zu erlernen", "Ein echter Online-Lehrer, eine mehr als korrekte Präsentation und eine starke Engine" - ***89%***

CD-ROM 26/'97: "Ein Titel, der jedem Spieler begeistern müßte, wie auch immer seine Spielstärke sein mag"

Ordinateur individuel Nr. 89 Nov. 97: "Schön, spielstark u. pädagogisch. Ein gelungenes Werk"

PCmag LOISIRS Okt. '97: "Das stärkste unter den Schachspielen"

Irrtum und Änderungen vorbehalten. Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17

Art.Nr. CDR5036





Produktinfo 002

Art.Nr. CDR5038

GAMES POWER PRO IV

Der ultimative Spiele-Knacker!

Entdecken Sie unbekannte Levels, manipulieren Sie gespeicherte Spielstände oder erstellen Sie auf einfache Weise Patches, die Sie an Freunde weitergeben können.

- Mit über **7000** Tips, Tricks u. Lösungen zu Spielen für 21 Spiel-Systeme, z.B. PC, PlayStation, Nintendo, Amiga etc.
- Cheat-Finder 2.0: Finden Sie Cheats zu neuen Spielen einfach selbst heraus!
- Monatliche Updates über das Internet
- Erstellen Sie selbstlaufende Patches, die Sie an Bekannte weitergeben können
- Einfaches Editieren von Dateien mit und ohne Hex-Editor
- Für Windows 95 und DOS

CeBIT HOME
HANNOVER 26.8. - 30.8.1998
STAND B46, HALLE 3

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Fon: 0721/97224-0
Fax: 0721/97224-24



WWW.CDV.DE